

# AMIGA Games Disc & Mag



COMPUTEC  
VERLAG

ISSN 0946-6339

**6/95**  
DM **7,-**

**Für alle AMIGAS & CD 32**

**ENDLICH DA!**

**Colonization  
Zeppelin  
Lollypop**

**FORMEL 1-FIEBER!**

**F1 World  
Championship  
Pole Position  
Leading Lap  
Turbo Trax**

**SO GEHT'S!**

**Die besten Virenkiller  
Der Diskettenretter**

Sollten Sie hier keine Diskette  
vorfinden, so wenden Sie sich  
bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter  
Disketten verwenden Sie bitte den  
Garantie-Coupon aus dem Heft und  
schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH  
- Reklamationen -  
Postfach 12 0166  
90 408 Nürnberg



Dreamweb

Cross Check

König der Löwen

FIFA Soccer

Marblelous

**AMIGA IM AUFSCHWUNG!**

**Escom**

**rettet  
Commodore!**

**HINTERGRÜNDE, FAKTEN, PLÄNE, MEINUNGEN!**

**Premiere! 5 Games auf 1 Disk!**

**Paws of Fury** ... Gameteks Beat em Up-Hit für 1-2 Spieler!  
**Hellzone** ... Genialer R-Type-Verschnitt mit 1A-Grafik.  
**Hydro Zone** ... Der 3D-Kracher mit tollem Technosound.  
**E-Snake** ... Ein exzellent spielbarer Tron-Clone.  
**Lazy Mines** ... Umsetzung des Logikklassikers Minesweeper.

**Lauffähig auf allen Amigas ab 1MB!**



## Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornos der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brichte Sie für Männer, lassen Sie die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt **diskret in neutraler Verpackung!**

P005 Erotik Dreams... 10 Disks Für alle Amigas 49,- DM  
P006 Erotik Dreams plus 15 Disks Für alle Amigas 69,- DM  
P004 Erotik Dreams AGA Nur A1200, A4000 39,- DM  
(P004 hat neue Exklusivmotive mit bis zu 16 Mio. Farben und zusätzlich die Body Show mit Bademoden 35 !!!)

## Schmaus Paket



Die Knallhart-Sammlung der besten Demos, Grafik- und Musikeindrücke für den Amiga. Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow eigentlich nur für Erwachsene), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Techno Track II (Harte Technomusik mit musiksynthetischem Grafikpower), Gravenreuth, Welt über 100 Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), Super Dia-Show mit fototechnen Traumbildern und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

## Das bieten nur wir

- \* Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- \* Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- \* Meist deutsche Programme.
- \* Deutsche Service-Anleitungen.
- \* 100% Virenschutz.
- \* Schnell-Lieferservice.
- \* Alle Disketten sind selbst-startend.
- \* Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- \* Geprüfte COLOR Qualitäts-Disketten.
- \* Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.



**Mallander**  
Computersoftware

Bärenndorfstr. 24 46395 Bocholt

**Sofortbestellung**



**02871 / 18 51 15**

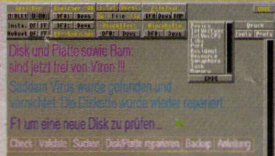
Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

**FAX: 02871 / 18 61 50**

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

**Versandkosten:**  
Inland Vorkasse: 6,- DM  
Inland Nachnahme: 10,- DM  
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

## Viruskiller Pack perfect

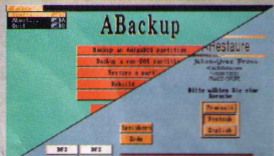


Disk und Floppy same Ram... und jetzt viel von Viren II...  
Schnell Virus wurde gefunden und vernichtet. Die Diskette wurde wieder repariert.  
Plum eine neue Disk zu prüfen...  
Check: Validity: Sucher: Diskette repariert: Backup: Aktiviert

Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopierkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Sadaam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Das neue Virus Tool), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene!) Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren: Erkennen von Viren; Arbeitsweise der Viren und Reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles in aktuellen Versionen.

Best.-Nr. P018 29,- DM

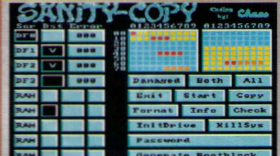
## Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Save II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

## Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: **Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten), Burnstribbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

## Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeits-hilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungs-kurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Address (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellt Präsentationsprogramme), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

## Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie von dem **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

## Demo/Szenen-Pack aktuell



Echtzeit-Flug über Gebirge aus der Sicht eines Flugzeuges.



Erleben Sie auf jeweils 10 Disketten die besten Neuerscheinungen atemberaubender Grafik/Video/Musik-Szenen-Demos. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinnige Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel wie RGB-Plasma, Vektorgrafik in allen Variationen, Echtzeit-Metamorphose, Weltraumabenteuer, Ray Tracing Animationen, Grafikbilder, Techno-Musik-Video-Clips oder auch erotische Einlagen machen den Spaß perfekt. Mit diesen Paketen werden Sie erleben, was der Amiga wirklich an Grafik- und Soundfähigkeit zu bieten hat. Sie werden die weltweit besten Megademos, die auf den berühmtesten Mega-Copy-Partys in Skandinavien bei der Demo-Competition den Platz 1 belegt haben, erhalten. **Warten Sie nicht länger.**

Demo-Pack 1 10 Disks für alle Amigas Best.-Nr. P001 39,- DM  
Demo-Pack 2 10 Disks für alle Amigas Best.-Nr. P002 39,- DM  
Demo-Pack AGA 10 Disks nur für A1200/4000 Best.-Nr. P003 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/ Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Aboservierungsschein an! **JETZT**

## Paint-Shop De Luxe

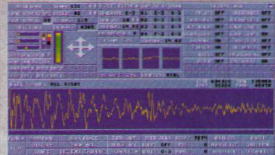


Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCad (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergrund benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.). Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!

Best.-Nr. P020 49,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

## Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musik von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM



Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung. Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer; künstliche Intelligenz), Statistik, Palwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat, Blorhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Oko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Coral, Schreibmaschine, Rechenrechner, Little Intro Maker, Lucky Loser, Turbo Backup, Aces (Top DFI-Programm), HOC-Chronicle (Pack Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Relokit, Dirmaster, Dr. Dangle, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, Vlabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, Texted Plus, Bootgrip, Space-Writer, C-Monitor, Test Load, Rip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

Best.-Nr. P008

**Alles komplett nur 99,- DM**



## Anleitungen & Cheats

Unglaublich, aber wahr: Über 250 ausführliche Anleitungen zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Battle Island, Lemmings II, Crazy Cars III, Dr. Opus...! Außerdem enthalten sind sage und schreibe über 1000 Cheats und Codes für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine 360 Spiele umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er laufen und welche nicht.

Best.-Nr. P014 29,- DM

## Leerdisketten

Qualitäts-Disketten mit Labels, MF2DD 100% Error Free 10er Pack nur 8,- DM



Alle Bilder eignen sich für alle Amiga-Modelle und für alle Mal/Text/Druck/DTP-Programme.

Sie erhalten über 500 Profi-Grafik-Elemente in frohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-IFF-Format. Ganz egal, ob Sie die Grafiken farbige, in Graustufen oder in Schwarz/Weiß nutzen wollen. Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) in **jedes Malprogramm** (*Paint, Brilliance...*) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bilder und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen, Drucksachen, 5) Für Schwarz/Weiß DTP-Präsentationen erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl. Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder in komplexen beliebigen Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 42 weltweite Profigrafiker haben 2 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pflig durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet.

Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert.

Best.-Nr. P050

**Nur 79,- DM**

A l l e  
Grafik  
könn  
natürl  
stufen  
vergröß  
o d e  
gedre  
werden.



Aluminium als Flächentextur

Sprechblasen  
aller Art

Marmor  
aller Art.

Hier können  
Sie Ihren Text  
einsetzen!

Alle Grafiken können problemlos auch in Grau- oder Schwarz/Weiß-Bilder umgewandelt werden

Über 50 plastisch gefüllte DTP-Bilder in Graustufen lassen Ihre Drucksachen in einem neuen Licht erscheinen.

Alle 50  
Bilder  
komplett  
nur 29,-

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier **über 150** komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbigere oder S/W-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern ausschneiden und separat nutzen.

**P050 + P051 zusammen nur 139,- DM**

Sie sparen  
19,- DM

BROADWAY CLUEDO COUNTDOWN

BRUSH DIDOT CYBER  
CANTONLINE 1990CE

DIGITAL DRAGON LINES  
EXPANDED Alle Schrift

Streifen Italic Schönheit

Zeitung

CUBERLY EMPIRE Schreibschrift  
schreibschrift

Dieses prall gefüllte Paket enthält sage und schreibe über 500 Fonts für alle gängigen Mal/DTP/Text-Programme. Die Größe beträgt zwischen 3 und 150 Punkten. Enthalten sind sogar Fonts mit Mustern, Rahmen und Piktogrammen.

Best.-Nr. P060 **500 Fonts nur 39,- DM**

**Rainbfont**

**Woodfont** **Ballonfont**

**Miami Vice Font**

**IBM-Blue-Font** **Steine**

**3D-Color-Font**

**Camouflage-Font**

**Super 3D-Brett**

*Scriptfont*

*Dutefont*

Bunte Fonts in allen Größen für alle Malprogramme machen Präsentationen, bunte Drucksachen oder Multi Media zum erfolversprechenden Erlebnis. Die Farben der Fonts können sogar nach belieben geändert werden.

Best.-Nr. P061 **Nur 39,- DM**

Weit über 50 wunderbare  
Bilder für alle  
Malprogramme in bester  
Qualität.

Best.-Nr. P054 **Nur 39,- DM**

Weit über 50 wunderbare  
Bilder für alle  
Malprogramme in bester  
Qualität.

Best.-Nr. P054 **Nur 39,- DM**

Die unfaßbare Welt der AGA-Bilder nur für Amiga 1200/4000! Bilder mit bis zu 16,7 Mio. Farben und Motive der Profiklasse lassen alle Augen dahinschmelzen. Alles Exklusivmotive.

**Komplett nur 49,- DM**

[illegible]

Das perfekte Komplettpaket, um schnell und sicher Drucksachen aller Art zu erstellen und um Grafiken und Texte sicher auf's Papier zu bringen: Amiga PD (Das spitzen DTP-Programm mit Text- und Grafikeditor), Print Studio (Universaldruckprogramm für Bilder...), Grafik Maschine (Komplex-Grafikbearbeitung), Druckertreiber-Maker (Erstellt individuelle Treiber für alle Drucker), Printer Panel Super Print und der Print Manager machen Ihre Computerarbeitsplatz zur perfekten Druckerei.

praktisch alle Bilder und Fonts dieser Seite professionell weiter zu verarbeiten oder auszuucken. Ein Studiodruckprogramm sorgt für den richtigen Druck und das Malprogramm ermöglicht Laden, Bearbeiten und Drucken beliebiger Bilder. Neben einem Fontbearbeitungsprogramm erlaubt das Programm **Digital Illusions** mathematische Bildmanipulationen, wie sie es bisher nur bei Photoshop auf dem Macintosh möglich war (Mosaik, Starburst, Motion Blur, Spiraleffekt, Metamorphose, Splitter, Welle, Schatten...)

Best.-Nr. P011 Komplett nur **39,- DM**

Mallander Computersoftware  
Barendorfstr. 24

46395 Bocholt

TEL: 02871 / 18 51 15 \* FAX: 02871 / 18 61 50

Versandkosten: Vorkasse: 6,- DM und  
Nachnahme: 10,- DM

## DER DAUERHIT

Best.-Nr. P012 Nur 39,- DM



# HOLLYWOOD *Pictures*



## DAS SPIELERLEBNIS DER KINOMANAGER

HOLLYWOOD IST FILM UND DIESES SPIEL IST HOLLYWOOD...



In Zusammenarbeit mit





# Alive & Kicking!



**Ja! Endlich ist es soweit! Nach genau einem Jahr ist die Commodore-Misere beendet. Wie wir bereits letzte Ausgabe gemutmaßt hatten, hat sich der deutsche PC-Gigant Escom die Rechte an Commodore und Amiga gesichert. Die Zukunft des Amiga sieht nun prächtiger denn je aus, und wir freuen uns auf die nächsten zehn Jahre mit Euch!**

Escoms Pressemitteilung vom 24.4.95 dürfte für alle Amiga-User die Meldung des Jahres gewesen sein. Nachdem sich in den letzten Monaten die Stimmung in der Szene immer weiter verschlechterte und viele schon drauf und dran waren, auf ein anderes System umzusteigen, sorgte Escoms Übernahme für einen neuen Höhenflug in der Branche, wie Ihr unserem brandaktuellen Special auf den Seiten 8 bis 10 entnehmen könnt. Belohnt werden nun besonders die, welche dem Amiga unverdrossen die Treue gehalten haben. Ich persönlich kann mich auch kaum mehr daran erinnern, den Info-

torial-Kommentar mit mehr Freude geschrieben zu haben. Es fiel mir zugegebenermaßen immer schwerer und schwerer, Optimismus zu verbreiten für einen Computer, der scheinbar nie mehr gebaut werden würde. Bei jeder Messe mußte man befürchten, daß noch mehr Firmen der Amiga-Szene den Rücken zudrehen. Erstaunlicherweise kam es nie zu einem solchen Fiasko, und von nun an kann es nur noch weiter aufwärtsgehen. Bei dieser Gelegenheit möchte ich mich auch bei allen unseren treuen Lesern bedanken, welche für einen kleinen Rekord gesorgt haben. Als einzige Amiga-Zeitschrift der Welt haben wir die letzten drei Quartale jedesmal an Auflage gewinnen können, und das obwohl keine Amigas mehr produziert worden sind. Als kleines Dankeschön haben wir uns bei der diesmaligen Coverdisk besonders viel Mühe gegeben und gleich satte fünf Spiele auf eine Diskette gepackt. Daneben warten im Heft brandheiße Berichte über das neue Ascon-Werk Pole Position, die Umsetzung von Sid Meiers Colonization, ein Preview über Die Nordländer, dem neuen Rollenspiel von Sunflowers, eine extragroße Userbox-Rubrik mit unverzichtbaren Specials, noch mehr Kleinanzeigen, noch mehr Leserbriefe und aktuelle Infos! **Mit Lollypop, Zeppelin und Super Skidmarks sind auch noch drei echte Hits im Testteil, womit dem allseits erwarteten Sommerloch wohl der Platz gestohlen wurde. Übrigens, wir sehen uns natürlich nächsten Monat schon wieder, denn Sommerpause machen wir keine!**

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

## Spiel 1

### Paws of Fury

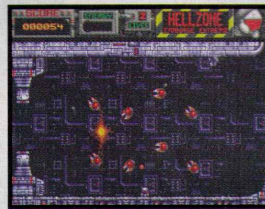
Gametek läßt in seinem neuen Beat 'em Up niedliche Tierchen die Pfoten schwingen. 1 oder 2 Spieler dürfen die Demoversion antesten!



## Spiel 2

### Hellzone

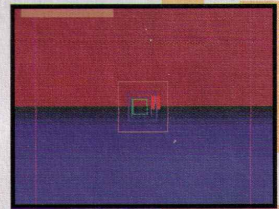
R-Type bekommt Konkurrenz! Ein Level dieses grandiosen Shoot 'em Ups auf der Disk!



## Spiel 3

### Hydrozone

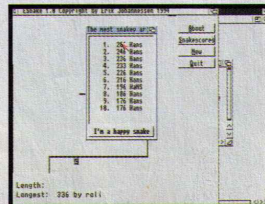
Perfekte 3D-Grafiken und heißer Technosound sorgt in diesem PD-Game für Action!



## Spiel 4

### E-Snake

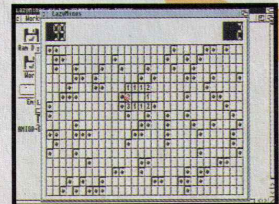
Ein Klassiker der Videospiele-Geschichte in neuer Form! Der ideale Zeitvertreib für zwischendurch.



## Spiel 5

### Lazy Mines

Die Umsetzung des MS-DOS-Klassikers Minesweeper entpuppt sich als exzellenter Logik-Test!



**Premiere!**  
**5 Spiele auf einer Disk!**



# INHALT

Man sollte meinen, daß es schon mehr als genug gute Beat 'em Ups für den Amiga gibt. Gametek will nun noch einen draufsetzen und zaubert mit Paws of Fury eine glänzende Umsetzung ihres Konsolenhits aus dem Hut. Wir bieten Euch nicht nur ein umfassendes Preview, sondern haben ein tolles, spielbares Demo auf der diesmaligen Coverdisk!



## INHALT 6/95

### RUBRIKEN

Impressum .....	114
Infotorial .....	5
Inserentenverzeichnis .....	87
Vorschau 7/95 .....	114

### SERVICE

Clubbox .....	98
Coverdisk .....	80
Demos zum Bestellen .....	97
Kleinanzeigen .....	90
Mach mit! .....	100

### CHARTS

Joysoft-Bestseller .....	94
--------------------------	----

### LESERBRIEFE

Helpline .....	110
Rossi's Mailbox .....	82

### USERBOX

Anwender-News .....	102
Retten einer Disk .....	108
Schutz vor Viren .....	104

### SPECIALS

<b>Die Nordländer</b> .....	16
Das neue RPG von Sunflowers.	
<b>Colonization</b> .....	18
Sid Meiers neuer Geniestreich.	
<b>Die Rettung</b> .....	8
Alles über den Escom-Deal.	
<b>News-Special</b> .....	12
Neun neue Hits für Amiga!	
<b>Paws of Fury</b> .....	14
Gameteks neuester Prügelhit.	
<b>Pole Position</b> .....	20
Die Formel 1-Simulation von Ascon.	



## GAMES

### A500 & A1200

Action Cat .....	36
Backgammon .....	36
Base Jumpers .....	40
Big Red Adventure .....	12
Colonization .....	18
Der Seelenturm .....	13
Der Trainer 2 .....	13
Erben der Erde .....	28
Formula 1 Grand Prix ....	78
F1 World Championship ..	38
Die Nordländer .....	16
Die SternSiedler .....	34
Dungeon Master II .....	13
Kingpin .....	40
Leading Lap .....	12
Lollypop .....	24
NBA Jam T.E. ....	12
Megablast .....	12
Paws of Fury .....	14
Pole Position .....	20
Skat .....	37
Super Skidmarks .....	26
Turbo Trax .....	13
UFO .....	28
Virocop .....	12
Zeppelin .....	30

### CD 32

Big Red Adventure .....	12
Dungeon Master II .....	12
Paws of Fury .....	14
Virocop .....	12

## SPIELETIPS

Cheats & Codes .....	512
Cross Check .....	508
Dreamweb .....	496
Jungle Strike .....	485
König der Löwen .....	481
Marblelous .....	505
Marvin's Adventure .....	490
Premier Manager 2 .....	510
Reunion .....	502

## DIE RETTUNG



Escom hat Commodore gekauft! Und nun? Wir haben in einem Exklusiv-Interview Escom-Pressesprecher Dr. Bernd Wirsing über die Pläne von Escom befragt. Außerdem fingen wir noch einige Stimmen von wichtigen Softwarehäusern ein.

# 8

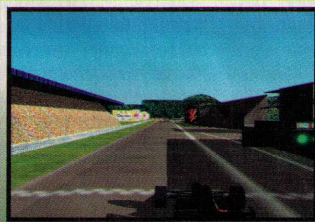
## COLONIZATION



Sid Meiers Spiele stehen für höchste Qualität, man denke dabei nur an Silent Service, Pirates! oder Colonization. PC-Experte Thomas Borovskis prüfte nun, ob die Amiga-Umsetzung von Sids letztem Werk den hohen Erwartungen standhält.

# 18

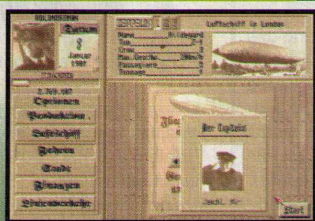
## POLE POSITION



Ascon gehört dank Anstoß oder Der Patrizier zu den bekanntesten Softwarehäusern in Deutschland. Ob die Mannen um Holger Flöttmann mit ihrem Manager-Games 'Pole Position-Formel 1-Teamchef' wiederum einen grandiosen Bestseller landen können?

# 20

## ZEPPELIN



Stilvolle Strategiespiele sind selten geworden seit Battle Isle. Ikarion schickt sich nun an, einen neuen Meilenstein auf dem Amiga zu etablieren. Herbert Aichinger ist mit dem Luftschiff ausführlich durch die Spielewelt geflogen.

# 30

## F1 WORLD CHAMPIONSHIP



Anlässlich des augenblicklichen Formel 1-Booms kommt die aktualisierte Neuauflage von Domarks Rennspielklassiker gerade recht. Außerdem werfen wir noch einen Blick auf Leading Lap, Super Skidmarks und den Klassiker F1 Grand Prix.

# 38



## Alles über Escoms Commodore-Deal

# Die Rettung!

**B**evor man über die neuen Pläne von Commodore nachdenkt, muß man sich zunächst erst einmal die Frage stellen, wie es überhaupt zu diesem Debakel kommen konnte. Zum Zeitpunkt der Konkursanmeldung verkaufte sich der Amiga 1200 besser denn je, speziell die deutsche Niederlassung von Commodore entwickelte sich unter der Führung von Alwin Stumpf zu einer äußerst profitablen Firma. Doch die Gewinne, welche durch die Amiga-Reihe erzielt wurden, mußten jahrelang allesamt an die amerikanische Muttergesellschaft abgeführt werden. Hier wurde das Geld wiederum in den PC-Markt gesteckt, und man vergaß dabei die rechtzeitige Weiterentwicklung der Amiga-Reihe. Als man schließlich fast über Nacht die PC-Reihe einstellte, mußte man umsatzmäßig einen enormen Einbruch hinnehmen, was zur Fol-

**Ziemlich genau ein Jahr nach dem Konkurs von Commodore wurde in New York Commodore versteigert. Wie es zu diesem Drama kommen konnte, wie die Auktion abgelaufen ist, wer mitbot, welche Pläne der neue Eigner von Commodore hat und was die Softwarebranche davon hält - wir haben alle wichtigen Informationen für Euch parat.**

**Von Hans Ippisch**

ge hatte, daß der aufgeblähte Verwaltungsapparat zum großen Verlustbringer wurde, was dann plötzlich das blitzschnelle Aus von Commodore USA zur Folge hatte, denn sobald eine Firma mehr Verlust gemacht hat, als Eigenkapital vorhanden ist, wird zum Schutz der Gläubiger und Aktionäre der Konkursverwalter bestellt. Im Geschäftsjahr 1992/93 wurden bei 590,8 Millionen Dollar Umsatz exakt 356 Millionen Dollar Verlust erwirtschaftet! An Interessenten mangelte es bei Bekanntwerden des Konkurses wahrlich

nicht, doch legte die komplizierte Firmenstruktur, die Irving Gould zu verdanken ist, dem Konkursverwalter mehr als einen Stein in den Weg.

## Wieso dauerte es so lange?

Commodore Business Machines war ein weitverzweigter Konzern mit mehr als 30 verschiedenen Unternehmen wie beispielsweise Commodore International, Commodore Electronics Limited und den diversen Einzelniederlassungen. Die Rechte am Commodore-Logo lagen beispielsweise bei der deutschen Niederlassung (sie wurden übrigens schon frühzeitig für 1,5 Millionen DM an Escom verkauft), die Rechte an der Amiga-Technologie lagen größtenteils bei Commodore USA, während andere Lizenzpartner Beteiligungen hielten. Das Problem war nun, daß man es hier nicht mit einer Firma zu tun hat, deren Rechte ebenso wie ihre Schulden in einer Hand liegen. Vielmehr meldeten sich beim Konkurs verschiedenen Zulieferer-Firmen, die ebenfalls Rechte anmeldeten. Dies hatte zur Folge, daß man die Firma nicht einfach versteigern konnte, weil der neue Eigner gar nicht berechtigt gewesen wäre, Amigas zu produzieren. Angeblich hatte der Chef, Irving Gould, nachdem ihm mit einem Verfahren gedroht wurde, zum Ausdruck

gebracht, daß er dann über die unterschiedlichen Verzweigungen gar nichts mehr erzählen würde, was das endgültige Aus bedeutet hätte. Und dann gab es da noch einen gewissen David Pleasance, seines Zeichens Chef von Commodore UK, der ständig tönte, er würde in wenigen Tagen wieder mit der Produktion von Amigas beginnen, und

**„Ein moderner PC kostet DM 3.000,-, eine Konsole DM 300,-, und der Amiga hat in diesem Markt seine Berechtigung neben PC und Spielkonsole!“ Dr. Bernd Wirsing, Escom-Pressesprecher**

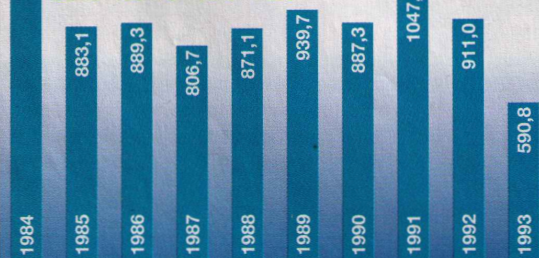
somit alle möglichen Interessenten verschreckte. Nach einem Jahr konnte in New York schließlich die Auktion stattfinden.

## Judgement Day in New York

Über sechzig Personen fanden sich zur Versteigerung ein, wobei Escom wenige Tage vorher mit 5 Millionen Dollar bereits das erste Angebot abgab. David Pleasance und sein Management Buy-Out-Team waren gar nicht erst anwesend, da sie scheinbar

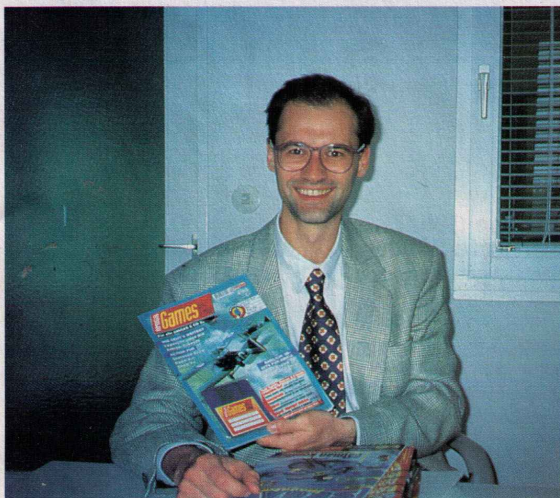
## INFO Der Weg ins Desaster

1984 war Commodore dank des erfolgreichen C64 ein echter Gigant, doch die etwas verunglückte Markteinführung des Amiga ließ den Umsatz in den Jahren bis 1987 beträchtlich absinken. Erst 1991 kam man wieder auf mehr als 1 Milliarde Dollar Umsatz, und als man Ende 1992 schließlich die Einstellung der PC-Produktion beschloß, brach der Umsatz erschreckend ein. Mit 356 Millionen Dollar Verlust im Geschäftsjahr 1992/1993 war ein Konkurs nicht mehr zu verhindern. Das CD 32 konnte gar nicht mehr in die Rolle eines Umsatzträgers schlüpfen, obwohl die ersten Zahlen recht erfreulich waren.



Commodore-Umsätze in Millionen Dollar





**Der Amiga hebt wieder ab! Dr. Bernd Wirsing, Pressesprecher von Escom, versicherte uns, daß Escom mit dem Amiga noch große Pläne hat!**

durch ihren geheimnisvollen Investor, wenn es ihn denn je gegeben hat, noch nicht einmal bei diesem Gebot mehr mitbieten konnten. Einzig und allein die Firma CEI konnte noch mitbieten. Als Escom das Gebot schließlich auf 10 Millionen Dollar (13,6 Millionen DM) steigerte, wurde der Zuschlag an den deutschen PC-Handels-giganten erteilt. In Windeseile verbreitete sich die Nachricht von der Versteigerung über alle Datennetze der Welt, und wir schafften es schließlich, Escoms Pressesprecher Dr. Bernd Wirsing als allerersten zu einem persönlichen Interview in Nürnberg zu begrüßen.

## Was plant Escom?

Escom gehört neben Vobis zu den wichtigsten PC-Handelsketten Europas. Mit der Amiga-Technologie ist man nun in der Lage, dem Erzrivalen Vobis einen Markt entgegenzusetzen, auf den nur Escom zurückgreifen kann. Wichtig ist auch noch, daß das größte Versandhaus der Welt, Quelle, mit 25 Prozent an Escom beteiligt ist, und natürlich auch Interesse an einem exklusiven Produkt wie dem Amiga hat. Während Dr. Wirsing am 27.4.95 zu unseren Fragen

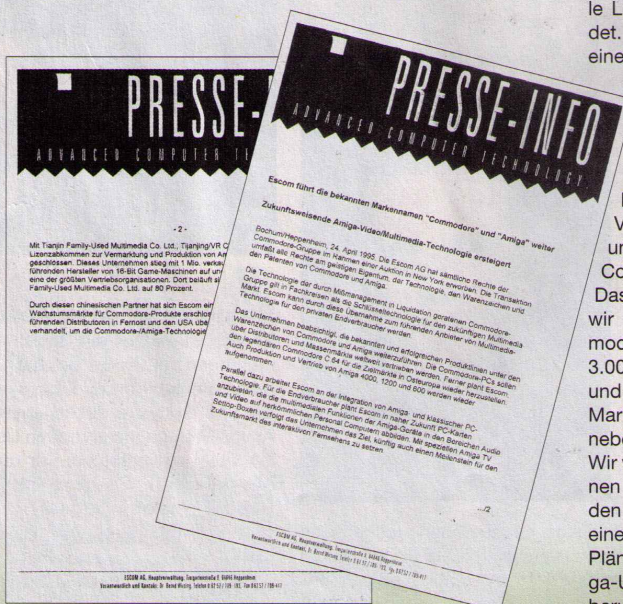
Stellung nahm, waren in der Escom-Niederlassung in Heppenheim fast rund um die Uhr Management-Sitzungen angesagt, in denen die Zukunft von Commodore und Amiga detailliert geplant wurde. Wieviel wird investiert? Wo wird produziert? Was wird produziert? Wie wird vertrieben? Alle diese Fragen stehen derzeit noch offen. In der ersten Pressemeldung vom 24.4.95 wurde

zumindest schon bekanntgegeben, daß die Wiedereinführung von Amiga 4000, 1200 und 600 ebenso wie die Neuaufgabe des C64 für Osteuropa vorgesehen ist. Darüber hinaus wird eine Amiga-Karte für PCs geplant, während mit speziellen Amiga TV Settop-Boxen der Schritt ins interaktive Fernsehzeitalter gemacht wird. Unter dem Commodore-Namen will man eine neue PC-Reihe einführen, die preislich zehn Prozent unter dem Compaq-Niveau von Vobis liegen wird. Derzeit steht noch nicht fest, ob der Amiga in den rund 270 Escom-Läden in Deutschland angeboten wird, ob die 160 Quelle-Shops zu Amiga-Läden umfunktioniert werden oder ob man mit einem herkömmlichen Vertriebsweg arbeitet, nachdem schon viele Fachhändler angefragt haben. Fest steht nur, daß Escom den Amiga zu sensationellen Preisen und mit entsprechendem Werbeaufwand wieder einführen wird, und zwar spätestens im September dieses Jahres. Vermutlich wird hierbei mit dem chinesischen Elektronik-Giganten Tianjin Family-Used Multimedia Co. Ltd. zusammengearbeitet, der die

kostengünstige Herstellung des Amigas übernehmen wird. Darüber hinaus beständige Dr. Wirsing, daß man hier langfristige Pläne erarbeitet und man auf keinen Fall einen Ausverkauf der Amiga-Reihe vor-

**Escom gehört neben Vobis zu den wichtigsten PC-Handelsketten Europas. Mit der Amiga-Technologie ist man nun in der Lage, dem Erzrivalen Vobis einen Markt entgegenzusetzen, auf den nur Escom zurückgreifen kann.**

nimmt. Die Entwicklungsabteilung in Amerika nimmt ihre Arbeit schnellstmöglich wieder auf. Neben dem Amiga Power-PC überlegt man sich derzeit ein neues Volumengerät, wie beispielsweise eine Amiga 1300 mit 4 MB RAM und CD-ROM, um die Softwarehersteller wieder zu reaktivieren. Für das CD 32 haben sich sehr viele Lizenzinteressenten gemeldet. Alleine, daß man innerhalb eines Jahres 300.000 Amigas absetzen will, zeugt von der Ernsthaftigkeit der Escom-Pläne. Vorstand Helmut Jost, der bis 1992 Chef von Commodore Deutschland war, kennt die Vorzüge der Amiga-Reihe und weiß, welche Fehler Commodore begangen hat. Das Schlusswort überlassen wir Dr. Bernd Wirsing: „Ein moderner PC kostet DM 3.000-, eine Konsole DM 300-, und der Amiga hat in diesem Markt seine Berechtigung neben PC und Spielkonsole. Wir wollen aus dem Amiga keinen PC machen!“ Noch vor den Sommerferien werden in einer Presse-Konferenz alle Pläne bekanntgegeben. Amiga-User können nun wieder beruhigt schlafen, denn eine bessere Partie als Escom konnte Commodore gar nicht die Hand reichen.



**Das Fax des Jahres! Diese zwei Seiten dürften für Millionen von Amiga-Usern als Beweis angesehen werden, daß der Amiga eine Zukunft hat. Die Zeit der Gerüchte ist nun endlich vorbei!**



## INFO

## Erste Reaktionen der Branche!

**Stefan Piasecki, Black Legend**

Die Entscheidung der Firma Escom, die Amiga-Technologie zu übernehmen, weiterhin zu vertreiben und entwicklungsmäßig zu unterstützen, war kein Rettungsanker für die Amiga-Gemeinde. Millionen-Geschäfte macht niemand aus Sympathie zu einigen hunderttausend Amiga-Freunden. Als knallhart kalkulierende Rechner wissen aber auch die Escom-Oberen um die unbestreitbaren Vorzüge der Amiga-Serie und deren fortschrittliche Technologie und setzten nun an, dieser Technologie die Bedeutung wieder zu verleihen, die sie verdient. Wir bei Black Legend haben bis zum heutigen Tage die Amiga-Software-Entwicklung entschieden gestützt und, wie etwa im Falle des 'Seelenturms', riesige Anstrengungen und viel Mühe und Geld in Projekte für ein angeblich totes System gesteckt. Wir sind und waren sicher, daß wir das Richtige getan haben. Wie so viele andere haben wir nicht vergessen, welche User uns über die Jahre groß gemacht haben.

**Arne Peters, Sunflowers**

Zunächst einmal stehen wir einer positiven Weiterentwicklung des Amiga sehr offen gegenüber, nicht zuletzt, weil sich der Erfolg unserer bisherigen Programme wie Aufschwung Ost und Crosscheck durchaus sehen lassen kann. Mit unserem neuesten Spiel Die Nordländer haben wir dann unser vorerst letztes Produkt für den Amiga - weitere Pläne sind im Moment aufgrund der nun schon sehr lange andauernden Unklarheiten über die Zukunft dieses Rechners erst einmal auf Eis gelegt. Ob wir den Amiga weiterhin unterstützen werden, hängt letztendlich von Escom und deren Vermarktung der Hardware und natürlich deren Support für uns Softwarehersteller ab.

**Jochen Bellack, Software 2000**

Nach langer Zeit wieder einmal ein erfreulicher Lichtblick für die Amiga-User. Denn viel länger hätte sich der Amiga-User nicht hinhalten lassen. Der Amiga ist nach wie vor ein sehr guter Computer, und ich bin davon überzeugt, daß er auch weiterhin seinen Weg machen wird.

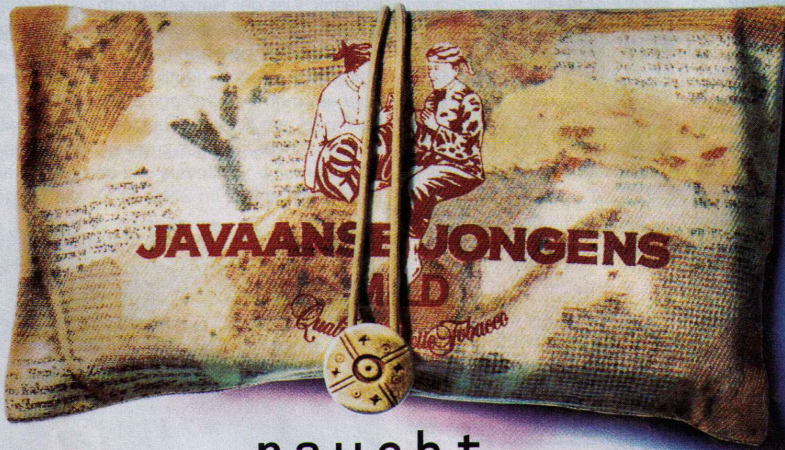
Die Macher von Escom wären gut beraten, wenn sie die Hersteller der Unterhaltungssoftware sobald als möglich über die Specs der zukünftigen Amiga-Computer informieren würden. Man sollte über CD-ROM, Triple A und RISC-Set nachdenken. Nur so ist gewährleistet, daß die zur Wiedergeburt dieses gerade in Deutschland so beliebten Rechners erforderliche Software rechtzeitig verfügbar ist.

**Bruno Litfin, Max Design**

Endlich ist die Zeit der Unsicherheiten, der Gerüchte und Vermutungen vorbei: Escom hat Commodore übernommen. Mit dem potenten Partner Escom und einer Kooperation aus Handel und Software-Publishern ist es sicherlich machbar, die Amiga-Welt und ihren treuen User verstärkt mit anspruchsvollen Titeln zu versorgen. Wir unterstützen auch weiterhin das Amiga-Format. So freue ich mich besonders auf unseren Release Whale's Voyage II.



Das Auge



raucht



mit!





## VIROCOPI

Andrew Braybrook ist zurück! Zusammen mit Iain Wellington bastelt er derzeit gerade an den letzten Feinheiten des Ballerspiels Virocop, das im Sommer für den Amiga und das CD 32 erscheinen soll. Besonderes Markenzeichen dieses vier Zonen umfassenden Spiels ist die Pseudo-3D-Ansicht, aus der man einen kleinen, wendigen Roboter durch die Levels steuert. Die Grafik ist dabei bemerkenswert farbenfroh, sehr liebevoll gezeichnet und abwechslungsreich. Satte 20 Extrawaffen, fette Endgegner und ein ausgeklügeltes Leveldesign können Virocop zum echten Hit für Warner machen.



**Farbenprächtige Hintergründe machen Virocop besonders sehenswert.**



**Aufgepaßt! Der kleine Roboter ist mächtig gut bewaffnet! Nicht weniger als 20 Extrawaffen bekommt Ihr in Virocop geboten!**

## NBA JAM T.E.

Wer sagt's denn! Nach gut einem Jahr entschließt sich Acclaim nun, NBA Jam für den Amiga 1200 zu veröffentlichen. Erfreulicherweise bekommen AGA-User gleich die aktuelle Tournament Edition präsentiert. Bei dieser actionlastigen Spielhallenumsetzung hat man es mit keiner Simulation zu tun, sondern mit einer spektakulären Basketballvariante, bei der zwei zweiköpfige Teams gegeneinander antreten. Die Spieler wurden samt ihren Stärken und Schwächen aus der amerikanischen NBA übernommen, so daß man mit Dettlef Schrempf von Seattle Super Sonics die Korbjagd eröffnen kann. Ein spezieller Power-Meter, diverse Extras und rasantes Gameplay garantieren zusammen mit den abgefahrenen Dunkings Sportunterhaltung der Extraklasse.



**Spektakuläre Dunkings gehören zum Standard-Repertoire bei NBA Jam T.E.**



**Zwei gegen Zwei lautet das Motto dieses actionbetonten Spielhallenhits!**

## MEGABLAST

Eigentlich ist der Name Neuroth ein Begriff für hervorragende Turbokarten, doch nun schickt sich der Hardware-Experte an, auch den Softwaremarkt aufzurollen. Das erste Projekt namens Megablast erinnert deutlich an Dynablast alias Bomberman, bei dem man bombenlegend durch Labyrinth wandelt, in der Hoffnung, am Ende als Letzter übrigzubleiben. Besonders viel Spaß macht es natürlich zu zweit. Single-Spieler kommen jedoch dank der rund 100 Levels und des Editors auch auf ihre Kosten. Erscheinen soll es im Sommer für alle Amigas.



**Megablast dürfte zünftigen Mehrspieler-Spaß garantieren.**

## THE BIG RED ADVENTURE

Ein lustiges Adventure, das in einer peppig dargestellten Russischen Republik spielt, wird gerade von Core Design für den Amiga 1200 und das CD 32 entwickelt. Über 50 Charaktere, mehr als 100 Locations und eine anständige Portion Humor zeichnen das Spiel aus. Man hat die Aufgabe, mit den drei Charakteren Doug Nuts, Dino Fagoli und Donna Fatale die Rückkehr zum Kommunismus zu verhindern. Insbesondere grafisch dürfte Cores neues Spiel Maßstäbe setzen. Mehr Infos gibt es, sobald uns eine spielbare Version vorliegt.



**Zum Zuge kommen leider nur Besitzer eines Amiga 1200 oder CD 32.**



**Die Grafik macht mit Bildern aus dem „Russland der Zukunft“ aufgrund der interessanten Perspektiven einen ausgesprochen guten Ausdruck! Lassen wir uns überraschen...**



## DER TRAINER 2

Trotz scheinbar übermächtiger Konkurrenz in Form von Anstoß oder Bundesliga Manager Hattrick wurde Der Trainer von Black Legend zum ansprechenden Erfolg. Für den Nachfolger wurde nun die grafische Aufmachung anständig aufgepeppt. Zahlreiche Grafiken im Stil japanischer Anime-Comics erfreuen das Auge, während das bewährte Gameplay verfeinert wurde und somit die wahren Fußball-Taktiker fordern dürfte.

## DUNGEON MASTER II

Als FTL vor gut drei Jahren einen Nachfolger für ihren Maßstäbe setzenden RPG-Bestseller Dungeon Master ankündigten, konnte niemand ahnen, daß Firmenname und Erscheinungstermin so weit auseinanderliegen. Faster Than Light gibt es mittlerweile nicht mehr und Interplay hat sich glücklicherweise der Fortsetzung angenommen. Wenn alles glattgegangen ist, können wir Euch schon nächste Ausgabe einen Testbericht des für Amiga und CD 32 aufpolierten Rollenspielklassikers präsentieren.



Die Grafik wurde bei der Neuauflage deutlich aufgepeppt.



Am bewährten Spielsystem hat man glücklicherweise nichts geändert.

## TURBO TRAX

Im augenblicklichen Rennspiel-Boom hat Black Legend mit Turbo Trax einen ganz heißen Reifen in den Boxen. Im Stile von MicroMachines, Skidmarks & Co. düst man hier mit schicken Formel 1-Flitzern durch die asphaltierten Pisten. Welche Besonderheiten Turbo Trax vorzuweisen hat, können wir hoffentlich nächste Ausgabe in unserem Testbericht in der nächsten Ausgabe verraten.



Flottes Scrolling und offensichtliche Anleihen bei MicroMachines stechen ins Auge!



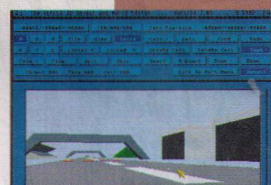
Die Formel 1-Flitzer, die uns Black Legend anbietet, sind sehr gut animiert worden.

## LEADING LAP

Seit Formula One Grand Prix hat sich im Bereich der Rennsimulationen eigentlich nichts Bemerkenswertes mehr getan. Nun schickt sich Black Legend an, die Rennsimulationsmisere zu beenden. Mit Leading Lap schicken sie einen flotten Formel 1-Boliden auf die Softwarepiste, der bei den Amiga-Usern Anklang finden dürfte. Besondere Merkmale sind die flotte, aber etwas karge 3D-Vektorgrafik und das gelungene Gameplay. An Strecken und Wägen herrscht kein Mangel.



Die Vektorgrafik ist zwar nicht besonders detailliert, dafür jedoch besonders schnell!



Kann Leading Lap den MicroProse-Klassiker von der Pole Position verdrängen?

## INFO

### Letzte Meldung!

+++ Binary Asylum arbeitet gerade an Zeewolf 2, das im Sommer auf allen Amigas abheben dürfte. +++ Entgegen anderslautenden Meldungen sind die beiden Codemasters-Titel MicroMachines 2 und Psycho Pinball derzeit nicht für eine Umsetzung auf den Amiga vorgesehen. Wenn, dann würden diese beiden Titel frühestens im Herbst erscheinen. +++ MegaRace für das CD 32 wurde vorläufig verschoben, ob es überhaupt kommt, ist derzeit äußerst fraglich. +++ David Pleasance von Commodore UK tönt wieder! Jetzt will er exklusiv mit der Lizenz von Escom die Amigas produzieren. Tja, was hat der gute Mann nicht schon alles erzählt. +++ Warner hat sich Renegade einverleibt und Sensible Software gleich mit einem Drei-Jahres-Deal an sich gebunden. Von neuen Amiga-Projekten ist außer Sensible Golf derzeit nichts bekannt. +++ Flight of the Amazon Queen wird erst im Juni veröffentlicht.

## DER SEELENTURM

Ein Rollenspiel geradezu epischen Ausmaßes wird derzeit gerade bei Black Legend fertiggestellt. Neben einem lesenswerten Roman erfreut vor allem die extrem komplexe Spielgestaltung, die selbst RPG-Profis über Wochen an den Screens fesseln dürfte. Die Umsetzung des anspruchsvollen PC-Soundtracks war im spielbaren Demo leider noch nicht zu hören, dürfte aber zum Genre passend arrangiert werden. Im Gegensatz zu unseren lieben Kollegen verzichten wir auf einen Test des begrenzt spielbaren Demos und warten auf die fertige Version, die uns laut Black Legend-Producer Stefan Piasecki Ende Mai erwarten wird.



Endlich ein Nachfolger für Ambermoon?



Das spielbare Demo macht einen passablen Eindruck.



## Bildschirmklopperei mit Bugs Bunny &amp; Co.

# Paws of Fury

Gameteks neuester Streich könnte zum ebenbürtigen Nachfolger der Mega-Keilerei Elfmania werden. Wir waren gespannt, inwieweit man an das erfolgreiche, gewaltfreie Spielkonzept anknüpfen konnte, und warfen vorab einen ersten Blick auf die im Juni erscheinende Amiga-Version. **Von Oliver Preißner**

Die Vorgeschichte ist, wie bei Beat 'em Ups üblich, schnell erzählt. Alle vier Jahre bereist der Dali Lama (nicht zu verwechseln mit dem „Dalai“) die Welt auf der Suche nach den größten Kämpfern. Diese dürfen sich dann darum streiten, wer den „Gürtel des Himmels“ tragen darf. Also augenscheinlich nichts Neues, wäre da nicht die Idee, anstatt muskelbepackter Prügelkneben lustig animierte Tiercartoons in den Kampf zu schicken.

## Unsere kleine Farm?

Zugegeben, der Original-Titel des Games, 'Brutal', verheißt eine blutige Keilerei, was aber

Die Hintergründe wurden allesamt sehr detailliert in Szene gesetzt. Hier sorgen Blitze für die richtige Stimmung.

Ups! Wenn die Füchsin einen Salto schlägt, dann sollte man wirklich aufpassen.



hinsichtlich des Ergebnisses wohl eher ironisch zu verstehen ist. Hier präsentiert sich ein unblutiges, dafür aber umso amüsanteres Beat 'em Up. Vom Fuchs bis hin zur Maus hält sich jede der Kreaturen für besonders wichtig, was angesichts der Tatsache, daß es sich (wie bei Roger Rabbit) nur

zur Auswahl. Zum einen war da „Kendo Coyote“, ein verwegenes aussehender Wüstenkoyote im grauen Muskelshirt, zum anderen die dürre Ratte „Rhai Rat“, die ihrem Gegner in knallroten Shorts gegenübertritt. Die Kämpfersprites sind wie aus einem Zeichentrickfilm lustig und detailgetreu animiert. Auch

der Coyote weder heult noch die Ratte quiekt, was deren Natur wohl nähergekommen wäre. Derartiges Gerangel hätte leicht zu einem tierischen Spaß ausarten können. Nun

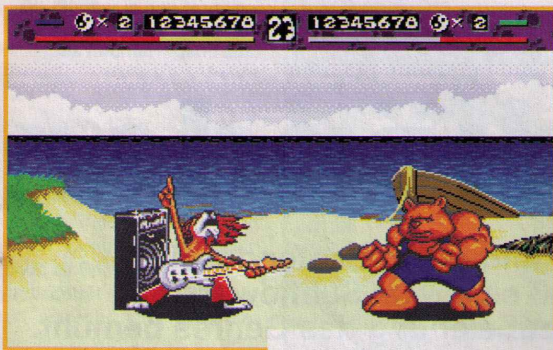
## Ein Zoo setzt neue Maßstäbe - ein weiteres gewaltfreies Beat 'em Up der Extraklasse.

um Toons handelt, gewollt lächerlich wirkt. Zugleich beinhaltet diese Übertreibung natürlich auch einen subtilen Seitenhieb in Richtung dem Genre der blutrünstigen Prügel-Spiele. Für die ersten Probe-Fights standen uns leider nur zwei spielbare Charaktere

die bunten, aber etwas dürrtigen Backgrounds fügen sich prima in den Comic-Stil ein. Sound-Untermalung gab es noch nicht zu bewundern, dafür lassen beide Kämpfer beim heftigen Schlagabtausch so manchen wilden Urschrei vom Stapel. Schade nur, daß







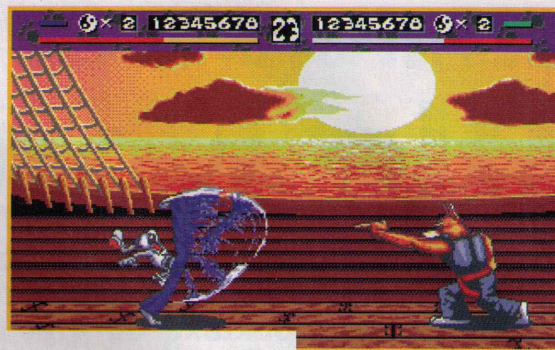
An witzigen Einfällen mangelt es diesem Spiel nicht. Hier wird dem Gegner mit harten Rockgitarren Angst eingejagt (oben).

Insgesamt stehen acht absolut unterschiedliche Kämpfer zur Auswahl (rechts).



aber zum eigentlichen Kampf: Dank der auf Anhieb leicht beherrschbaren Steuerung der Grundschnitte stellen sich rasch erste Erfolge ein. Hierbei fällt das anfänglich beschränkte Repertoire an Aktions- und Schlagvarianten auf. Faust- und Fußschläge sowie das obligatorische Blocken sind wie aus anderen Programmen dieses Genres bekannt.

Nachdem jedoch die ersten Gegner besiegt sind, erweitern sich unsere Fähigkeiten zunehmend, bis schließlich auch diverse Spe-



Den kleinen Hasen darf man nicht unterschätzen, denn mit seinen Hinterläufen ist er sehr schlagfertig.

an, im Team dagegen kann man sich gegenseitig hervorragend das Fell über die Ohren ziehen. Hinzu kommt noch die Einstellung eines Timers, die Wahl der Rundenanzahl sowie der Kampf an verschiedenen Schauplätzen. Eine weitere Neuerung stellt zudem die Zeitlupenoption dar, die bisher vorwiegend nur in Sportsimulationen Verwendung fand. Levelcodes, kombiniert mit einer Speicheroption für den Spielstand, ermöglichen eine individuelle und präzise Hinterlegung eines jeden Charakters inkl. aller erworbenen Graduierungen und Fähigkeiten. Ein letztes Schmankerl ist die Modem-Unterstützung, die landesweite Kloppl-Aktivitäten ermöglicht. Paws of Fury bietet eigentlich alles, was das Spielerherz begehrt. Gametek schafft es, die bereits auf dem Super NES und dem Mega Drive beheimatete Tierwelt auch hervorragend auf unserem AMIGA anzusiedeln. Wir sind gespannt auf die vollständige Endversion...

## Eine Schnauzenlänge voraus...

Das fertige Spektakel soll neben dem üblichen Ein- und Zwei-Spieler-Modus mit einem Turniermodus für bis zu acht Spieler aufwarten können. Im Einzelspiel tritt man wie gewohnt gegen den Computer

## INFO Turniere zugunsten der Telekom

Die angekündigte interaktive Spieloption, die das PF Magic AT&T Modem unterstützt, erlaubt es den Spielern, sich landesweit gegenseitig herauszufordern. Ob die überschaubar kleine Zahl der stolzen Modem-Besitzer nur darauf gewartet hat, bleibt abzuwarten. Statt sich über Briefkontakte kennenzulernen, darf man sich nun gleich zum Einstand eine gehörige Abreibung verpassen...





## Was ist los in Nicksis-Los?

## Die Nordländer

Computer-Rollenspiele haben schon immer ein Exotendasein geführt. Um so erfreulicher ist es, daß sich jetzt Sunflowers mit einem Fantasy-Spektakel um eine Neubelebung des Genres bemüht. Wir durften schon vorab einen Blick auf das Werk der Hunters-Programmiercrew werfen.

Von Herbert Aichinger

In einem schlichten braunen Umschlag erreichten uns die sieben Disketten mit dem neuen Rollenspiel Die Nordländer. Begleitet wurde das Päckchen von einem dicken Stapel Papier, der die Dokumentation zum Spiel enthielt. Beim ersten Durchblättern der über 60 engbedruckten Seiten versuchten wir, uns vor dem eigentlichen Test schon einen groben Eindruck von den Nordländern zu verschaffen, und wir müssen gestehen, daß wir ganz schön beeindruckt waren.

## Optionen-Litanei

Die Liste der Features, die das neue Game bietet, will nämlich gar kein Ende nehmen: Auf

Der Anfangsscreen bietet die für RPGs typischen Optionen.

einem sehr umfangreichen Spielfeld finden sich immerhin 15 verschiedene Städte in sieben großen Kontinenten. Der Spieler hat außerdem die Wahl zwischen elf Rassen, die nicht weniger als 23 verschiedene Berufe ausüben können. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, kann man selbstverständlich Parties bilden und die unterschiedlichsten NPCs anwerben. Auch bei Charaktergenerierung und -training gab man sich redlich Mühe, ein möglichst vielschichtiges System auf die Beine zu stellen: Jede Spielfigur ist mit ganz individuellen Eigenschaften und Talenten ausgestattet, die



sich im Lauf des Spiels je nach Vorgehensweise und Erfahrung verändern. Natürlich können die Charaktere nach und nach auch zusätzliche Fähigkeiten wie z. B. Schwimmen erlernen.

Als besonders nützlich für die

verschiedensten Lebenslagen erweist sich die breite Palette an Zaubersprüchen, über die manche Figuren verfügen. So kann der Waffenmeister u. a. „tanzende Klingen“ gegen Feinde schicken und der Magier mit einem Paralyse-

## INFO Anbaggern im Fantasy-Land

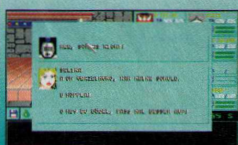
Selbst das Anwerben von NPCs wurde von den Nordland-Machern auf besonders witzige Art umgesetzt. Man findet solche potentiellen Begleiter z. B. in der „Port-O-Techno“-Discothek, wo man sie nach allen Regeln der Kunst „anmachen“ kann. Wenn man Glück hat, läßt sich der Disco-Besucher zum Mitkommen überreden - natürlich kann es auch passieren, daß man sich einen „Korb“ einhandelt...



1. „Mal sehen, vielleicht können wir uns in der Disco ja einen knackigen NPC aufreißen...“



3. „Vielleicht hilft's ja, wenn ich seinen tollen Dreizack ein wenig bewundere...“



2. „Der gefällt mir. Vielleicht kann ich ihn ja für mich interessieren. Ich sprech' ihn einfach mal an...“

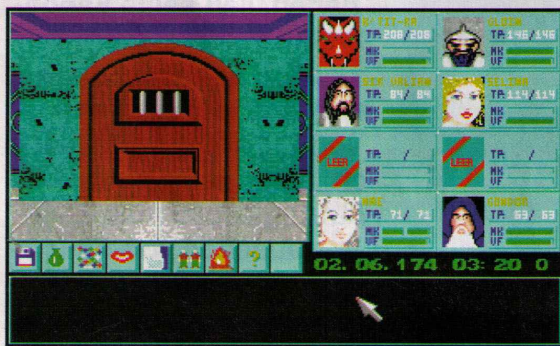


4. „Glück gehabt! Jetzt können wir also ein neues Mitglied in unserer Party begrüßen.“



Die Gegner in den Nordländern sehen mehr lächerlich als furchterregend aus.

Spruch acht Gegner auf einen Schlag buchstäblich lahmlegen. Insgesamt bietet Die Nordländer 222 Zaubersprüche, deren Beschreibung in der Dokumentation allein schon elf Seiten füllt! Nach derart vielen Superlativen seid Ihr jetzt bestimmt gespannt, worum es in dem neuen Sunflowers-Rollenspiel eigentlich geht...



In diesem Turm haust Wulfrum, der Magier, der Euch zuerst ein paar Aufträge zur Bewährung erteilt, und Euch anschließend auf die Suche nach dem bösen Ladulak schickt.

## Fantasy mit Humor

Zusammen mit einer Gruppe von Abenteurern macht Ihr Euch auf in Richtung Norden, um dem Magier Wulfrum einen Besuch abzustatten. Der hat nämlich einen ganz besonderen Auftrag für Euch: Ihr sollt den abtrünnigen Zauberer Ladulak, der die Herrschaft über die gesamten Nordländer anstrebt, in seine Schranken verweisen!

Schon ganz am Anfang Eures Abenteuers, d. h. nachdem Ihr Euren Charakteren Rasse, Beruf, besondere Fähigkeiten etc. zugeteilt und eine Party gebildet habt, zeigt sich, daß ein Rollenspiel keine bierernste Angelegenheit sein muß. Die Erzählung, die einen in die Hintergründe der Geschichte um die Nordländer einführt, ist

Die Städte in den Nordländern unterscheiden sich kaum voneinander.

nämlich gespickt mit witzigen Gags, so daß man aus dem Schmuzeln kaum mehr herauskommt.

Insgesamt gliedert sich das Nordland-Epos in 16 Missionen. Zunächst gilt es, den Turm zu finden, in dem der Zauberer Wulfrum residiert. Bevor es dann richtig weitergehen kann, erteilt Wulfrum Eurer Gruppe sieben Aufträge, in denen sie sich bewähren muß. Immer wieder kommen einem dabei seltsame Gestal-



ten in die Quere, die den Helden ans Leder wollen. In den Kämpfen könnt Ihr allerdings auch kräftig Erfahrungspunkte sammeln.

## Ernüchternde Technik

Schiebt man dann erstmals die Disketten ins Amiga-Laufwerk und nimmt Die Nordländer richtig in Augenschein, macht sich nach all den vollmundigen Versprechungen in der Dokumentation doch ein wenig Ernüchterung breit. Was nützen schließlich die tollsten Features, wenn sie in einem grafisch fast schon dilettantisch zu nennenden Gewand daherkommen? Nicht nur die Hintergründe im Aktionsfenster wurden grob und lieblos gestaltet, auch die bildliche Umsetzung der Charaktere läßt zu wünschen übrig. Da hampeln beispielsweise höl-

zern drei Gegner auf dem Bildschirm herum, die alle gleich aussehen.

Soundtechnisch hat man sich ebenfalls nicht gerade überlassen; lediglich die Kampfszenen wurden akustisch witzig umgesetzt. Seltsam erscheint dagegen, daß nicht einmal in der „Port-O-Techno“-Disco Musik zu hören ist... Alles in allem hinterlassen Die Nordländer einen zwiespältigen Eindruck: inhaltliche Komplexität geht einher mit einer völlig veralteten technischen Umsetzung. Laut Sunflowers soll allerdings ein Teil der Grafiken noch überarbeitet werden. Es besteht also noch Hoffnung...

## INFO

### Die Nordländer

#### Genre:

Rollenspiel

#### Hersteller:

Hunters/Sunflowers

#### System:

A500, A500+, A600, A1200, A2000

#### Speicher:

1 MB RAM

#### Disketten:

7

#### Steuerung:

Maus, Tastatur

#### Festplatte:

unterstützt

#### Sprache:

deutsch



Das Ei des Kolumbus

# Colonizat

Ausgerechnet jenes Spiel, das viele Computerfreaks für das beste aller Zeiten halten, ließ seine Fangemeinde einige Jahre vergeblich auf eine Fortsetzung warten: die Rede ist von Sid Meiers Civilization, dem genial einfachen Strategiespiel, das Zehntausende von Amiga- und PC-Freaks mehr lange Nächte wachhielt als jedes andere Programm. Gut ein halbes Jahr nachdem die PC-Benutzer mit dem Nachfolger bedacht wurden, ist Colonization jetzt endlich für die Amiga-User in Sichtweite. Von Thomas Borovskis

Mit Spielen wie Pirates, Civilization oder Silent Service wurde Sid Meier zur wahren Spielelegende.



Eine thematische Fortsetzung von Civilization erwartet uns mit Colonization bestimmt nicht. Denn während sich der Klassiker mit der riesigen Zeitspanne der gesamten Menschheitsgeschichte befaßt, behandelt Colonization nur die Jahrhunderte ab der Entdeckung Amerikas 1492. Es müssen keine Erfindungen (wie das Rad und das Alphabet) mehr gemacht werden, und das Spielziel ist nicht das Erreichen der Welt-

herrschaft, sondern das Gewinnen des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges. Der Spieler beginnt die Eroberung des amerikanischen Kontinents mit zwei Einheiten und einem Schiff, das den Transport von Waren zum europäischen Heimathafen und die Passage von Arbeitskräften in die entgegengesetzte Richtung ermöglicht. An der grundsätzlichen Spielweise hat sich trotzdem nicht viel geändert: man sucht sich auf

der Karte ein gutes Fleckchen Land, das mit reichlich Nahrungsmitteln und Bodenschätzen aufwarten kann, und gründet dort seine erste „Kolonie“ (daher auch der Spielname).

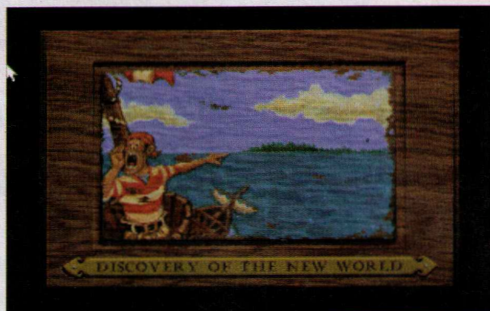
## Schmelztiegel der Nationen

Wenn die Zahl der Einwohner weit genug gestiegen ist, werden zweite, dritte und vierte

Städte gegründet, die sich im Spielverlauf immer weiterentwickeln. Natürlich gibt es auch diesmal wieder die Möglichkeit, Städte anderer Nationen zu überfallen und zu erobern. Insgesamt ringen dabei vier europäische Nationen um die Vorherrschaft auf dem neuen Kontinent. Die Holländer, Engländer, Franzosen oder Spanier stehen dem Spieler vor Spielbeginn zur Auswahl. Bereits diese Wahl kann spielentscheidend sein, denn jede dieser Nationen beginnt die Partie mit anderen Voraussetzungen: als Spanier hat man zusätzliche Angriffspunkte bei der Eroberung von Indianer-



# ion



Sägewerke, Schmieden und Werften etc. innerhalb einer Kolonie garantieren höhere Produktion und gute Einnahmen.

dörfern, in der Rolle der Holländer erhält der Spieler dagegen günstigere Konditionen beim Handel mit seinem europäischen Heimatland. Apropos Handel: Die Erzeugung und der An- und Verkauf von Waren hat in Colonization eine tragende Bedeutung. An neue Einheiten (Siedler, Arbeiter, Soldaten) kommt man nur, wenn man ausreisewilligen Europäern die Schiffspassage nach Amerika bezahlt. Mit etwas Spielerfahrung wird man allerdings keine Probleme haben, ausreichend Leute zusammenzutrommeln - denn der neue Kontinent ist voll von Goldnuggets, wertvollen Fellen, Tabak und Baumwolle, die sich für viel Geld nach Europa verkaufen lassen.

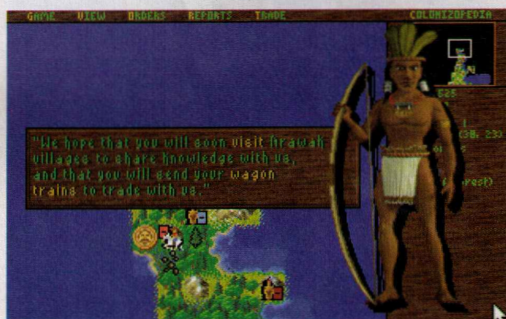
## Von Feinden zu Verbündeten

Wenn der Spieler sich (militärisch) stark genug fühlt und ein Großteil seiner Siedler nach Unabhängigkeit strebt, nimmt das Spiel eine drastische Wende: ab diesem Zeitpunkt sollte man seinem König nämlich die Unabhängigkeit erklären. Die Folgen sind ein Unabhängigkeitskrieg, in dem es kreuz und quer durcheinander geht. Alte Feinde werden plötzlich zu Verbündeten und kämpfen so lange gemeinsam für die neuen „Vereinigten Staaten“, bis die europäischen Invasionsflotten bis auf die letzte Einheit besiegt wurden. Wie komplex das Spielsystem von Colonization ist, kann man anhand der PC-Version bereits seit Monaten bestaunen - gute Beziehungen mit den Indianern sind wichtig, das System von Angebot und Nachfrage

gilt es im Hinterkopf zu behalten und einige Kenntnisse über die amerikanische Geschichte sind ebenfalls nicht hinderlich. Für die Amiga-Version, die im nächsten Monat bei uns auf den Prüfstand kommt, sollen spielerisch keinerlei Abstriche gemacht werden. Auch technisch hat sich seit Civilization

**Wie komplex das Spielsystem von Colonization ist, kann man anhand der PC-Version bereits seit Monaten bestaunen. Für die Amiga-Version sollen spielerisch keinerlei Abstriche gemacht werden.**

natürlich einiges getan: Die Übersichtskarte sowie alle Einheiten sehen bedeutend besser aus als beim Vorgänger, und anstelle des gelegentlich auftauchenden Gedudels dringt jetzt abwechslungsreiche Western- und Indianermu-

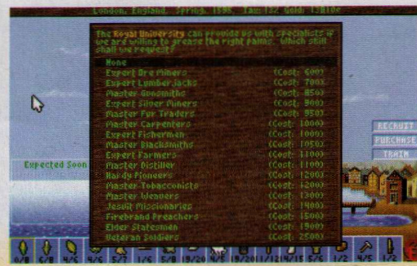


sik aus dem Lautsprecher. Ob MicroProse die Umsetzung des Strategieknüllers - der in der PC-Version übrigens zum „Spiel des Jahres“ gekürt wurde - gelungen ist, erfährt Ihr voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Ein gutes Verhältnis zu den Ureinwohnern bringt Geschenke und billiges Land. Wer die Indianer hingegen angreift, kann wertvolle Schätze erobern.



Jede Kolonie beginnt zunächst mit einer dünnen Umzäunung und darf im besten Fall bis zur steinernen Festung ausgebaut werden, die nur schwer eingenommen werden kann.



Ungelernte Arbeiter erreichen bei weitem nicht die Produktivität von Handwerksmeistern. Dafür muß man für ausgebildete Kräfte auch ordentlich Mäuse abdrücken.



Nach Anstoß und Patrizier ein neuer Hit für Ascon?

# Pole Position



**D**as Vorurteil, Softwarehäuser falle nichts Neues mehr ein, stimmt glücklicherweise nicht so ganz. Mußte man sich bis vor einem Jahr mit einer recht beschränkten Auswahl an Wirtschaftssimulationen mit

Seefahrerszenario oder Bundesliga-Hintergrund zufrieden geben, so ist in den letzten Monaten eine ganze Vielzahl origineller Produkte auf den Markt gekommen. Ob man die Autogeschichte mit Oldtimer neu aufrollt, das Geschehen in

**Daß Ascon etwas von Wirtschaftssimulationen versteht, haben sie mit Anstoß und Der Patrizier ausgiebig bewiesen. Um so gespannter darf man nun sein, was den Jungs aus Gütersloh zum trendgerechten Thema Formel 1 einfällt.** Von Hans Ippisch

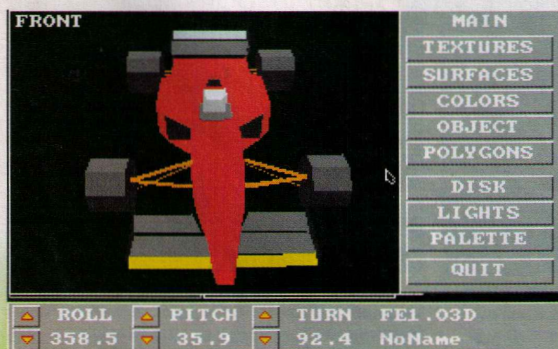
einem verrückten Krankenhaus über Biing! kontrolliert, oder einen abgefahrenen Freizeitpark namens Theme Park kreierte, kreative Grenzen wurden kaum gesetzt. Im aktuellen Formel 1-Boom dürfte Ascons neuestes Spiel gerade recht kommen.

## Von 0 auf 200 in 7 Sekunden?

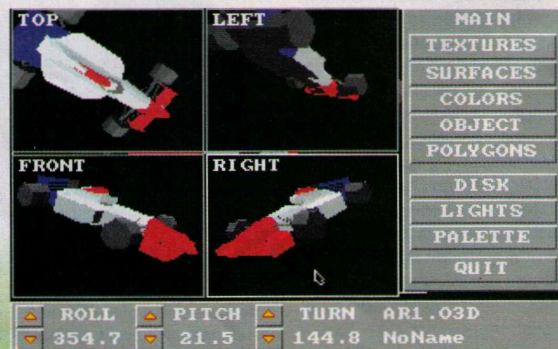
Spätestens seit Michael Schumacher durch einen kernigen Rempel im letzten Rennen der 94'er-Saison Damon Hill den Weltmeistertitel wegschnappte, gilt die Formel 1 neben Fußball als die augenblickliche TV-Sportart Nummer 1. Rund 5 Millionen Zuschauer verfolgen im 14-tägigen Rhythmus die Rennen der millionenschweren Formel 1-Piloten, welche oft erst über Beschlüsse am grünen Tisch endgültig gewertet werden. Daß es nicht alleine

genügt, ein schnelles Auto zu bauen, kann man anhand von Ascons neuester Wirtschaftssimulation gut nachvollziehen. Man schlüpft in die Rolle des Rennstall-Chefs und hat sich somit fast um alles zu kümmern. Bevor man auch nur eine einzige Schraube bestellen kann, muß man sich erst einmal einen finanzstarken Investor suchen, der mit zweistelligen Millionensummen die

**Daß es nicht alleine genügt, ein schnelles Auto zu bauen, kann man anhand von Ascons neuester Wirtschaftssimulation sehr gut nachvollziehen. Man schlüpft nämlich in die Rolle des Rennstall-Chefs.....**



Mit superschnellen SGI-Rechnern wurden die Wagen von den Spieledesignern detailgenau konstruiert.



Bevor das Rennen richtig losgeht, darf man erstmal über eine Vielzahl von Optionen das Spiel an den Rechner anpassen.

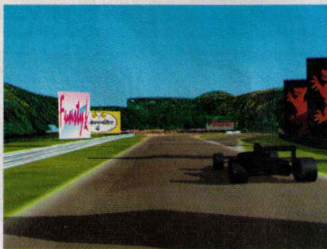




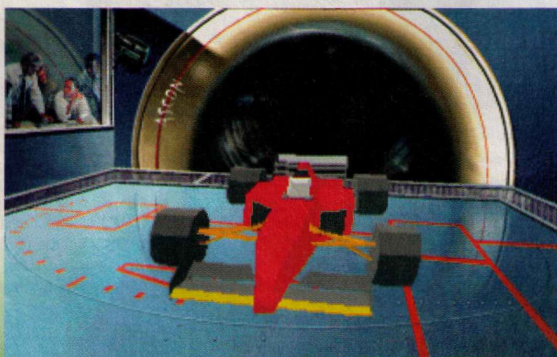
Die Rennstrecken wurden den Original-Pisten originalgetreu nachempfunden, hier beispielsweise Monza aus der Vogelperspektive.

finanzielle Grundlage schafft. Alle weiteren Werbeflächen auf dem Auto oder auf den Fahrer-Overalls sollte man natürlich ebenso gewinnbringend vermieten. Tüchtige Fahrer aus den diversen Klassen sind ebenso wichtig wie die restliche Mannschaft, die aus Boxenmitarbeitern, dem Rennleiter, dem Teamarzt, dem

Werkstatt-Team, dem Verwaltungspersonal und dem Personalchef zusammengesetzt wird. Hat man erst einmal Geld und Personen zusammen, darf man sich an die Entwicklung des Formel 1-Boliden machen.



Besser geht es kaum! Dem A1200 wird hier bei der Berechnung der fließenden Darstellung das Letzte abverlangt.



Im Windkanal können Schwächen an der Aerodynamik entdeckt werden.

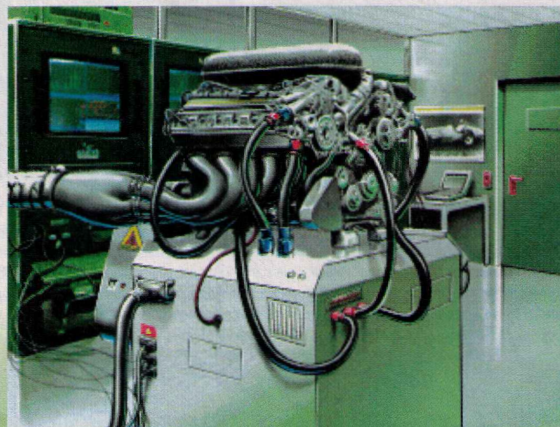


Von diesem Schreibtisch aus werden die Millionen jongliert.

kann man ein optimales Fahrzeug auf die Räder stellen. Dieses gilt es dann auch, Rennen für Rennen oder in Trainingslagern zu verbessern. Tests im Windkanal, feinfühliges Motortuning, Änderungen am Getriebe, alle diese Dinge und noch vieles mehr müssen für jede Rennstrecke speziell abgestimmt werden. Höhepunkt jedes Wochenendes ist natürlich das Rennen selbst, und das wurde auch besonders beeindruckend in Szene gesetzt. Anhand vorberechneter SGI-Grafiken verfolgt man die Rennwagen, wie sie auf den Pisten dahinbreitern, wilde Überholmanöver probieren oder das Chassis auf seine Festigkeit überprüfen. Auch hier haben die Programmierer nicht mit Details geizigt. Was wir bisher von Pole Position-Formel 1 Teamchef gesehen haben, macht einen phantastischen Eindruck. Wenn das fertige Projekt auch nur annähernd unserem ersten Eindruck entspricht, dürfen wir einen echten Top-Hit erwarten. Erscheinen soll es im September für A500 und A1200.

## Vitamin B ist gefragt!

Der wichtigste Bestandteil des Wagen ist natürlich der Motor, allerdings bekommt man nicht so ohne weiteres den besten Motor, denn die Hersteller haben oft nur eine begrenzte Kapazität und beliefern nur die namhaften Teams. Ähnlich sieht es bei den Reifen, dem Treibstoff oder der Elektronik aus. Nur wenn man gute persönliche Verbindungen hat,



Das letzte verfügbare PS muß aus dem Motor gekitzelt werden, wenn man vorne mitfahren will.



## Anwendungen

**Adreß/CD/Disk/Video** Vier bewährte Verwaltungsprogramme sorgen dafür, daß Sie bei Ihren Adressen, Tonträgern, Disketten und Videos immer den Durchblick behalten. Ansprechende Benutzeroberflächen mit komfortablen Eingabemasken und die einsteigerfreundliche Bedienung lassen Sie das Chaos im Datenwald schnell beseitigen. Mit vielen Such- und Sortieroptionen. (4 Programme mit je 1 Disk, je 4,60 DM)

### Astronomie-Set

Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt. Mit Sternendatenbank, Planetarium, Weltkartenprogramm u.v.m. Ein Muß für jeden Hobbyastronomen und Raumfahrtfan! (5 Disks, 23,- DM)



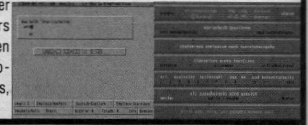
**Clipart-Set Nr. 1 & 2** Eine Sammlung toll gezeichneter IFF-Kleingrafiken aus verschiedenen Bereichen. Sauber nach Themen (z.B. Essen, Geschäft, Menschen, Tiere, Verkehr u.v.m.) sortiert. Verschönern Sie Visitenkarten, Briefe, Einladungen und andere Drucksachen! (2 Sets mit je 15 Disks, je Set 69,- DM)

**Druck-Set** Reizen Sie die Fähigkeiten Ihres Druckers voll aus! Mit den Programmen dieser Zusammenstellung können Sie mühelos Texte, Etiketten, Grafiken, Kassettenhüllen, Listings u.v.m. zu Papier bringen. Geeignet für alle gängigen Printer.

Alles, was Sie brauchen, um mit dem Amiga „Druck“ zu machen (5 Disks, 23,- DM)



**Englisch-Pack** Die perfekte Zusammenstellung für jeden, der Englisch lernen will: Übersetzer zum schnellen Übertragen von englischen Worten und ganzen Sätzen ins Deutsche. Mit dabei: ein Spezialtrainer für unregelmäßige Verben, ein pädagogisch hochwertiger Vokabeltrainer mit großem Wörterbuch und ein kluger Grammatikkurs mit sehr vielen Übungslektionen. (3 Disks, 13,80 DM)



**Tel.: 07141/29 09 48**

## Spiele

**Abenteuer-Pack Nr. 1 & 2** Eine Auswahl aufregender Grafikadventures für den Amiga. Erleben Sie in der Rolle verschiedener Spielfiguren atemberaubende Abenteuer voller Gefahren. Gigantische Games, die Sie monatelang vor Ihren Amiga fesseln werden. (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



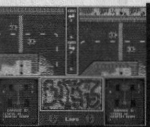
### Action-Set Nr. 1 & 2

Technisch brillant und rasant: Viele bombastische Baller- und Actionspiele mit Top-Grafiken und megastarkem Sound. Ballern bis die Rohre rauchen! (nicht A1200, 2 Sets mit je 6 Disks, je Set 27,60 DM)



### Autorennen

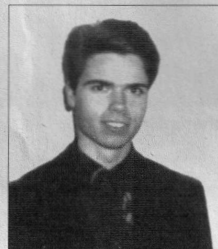
Rasen Sie auf zahlreichen Rennstrecken mit Ihren Freunden oder Computergegnern um die Wette. Doch Achtung, auch die haben ihren Führerschein nicht in der Lotterie gewonnen! (2 Disks, 9,20 DM)



**Boulderdash-Pack Nr. 1-6** Das Comeback der süchtig machenden Spielidee: Viele neue Versionen des All-Time-Hits in ansprechender Aufmachung. Steuern Sie tief unter der Erde einen Diamantensucher auf seinen gefährlichen Wegen und entkommen Sie den fieseln Monstern, die es auf Sie abgesehen haben! (6 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



Christoph Janz



Christopher Münchhoff

## Höllisch paradiesische Software. Auswählen, anrufen und bestellen!

**Liebe Leserinnen und Leser,**

auf diesen beiden Seiten finden Sie ausgewählte Spiele und Anwendungen zu einem unschlagbaren Preis-Leistungs-Verhältnis. Exklusive El Dorado-Produkte, die keinen Vergleich mit wesentlich teureren Programmen scheuen.

Unser freundliches Team nimmt Ihre Bestellung auf und sorgt für einen sicheren und schnellen Versand - in der Regel geht Ihr Päckchen noch am Bestelltag raus.

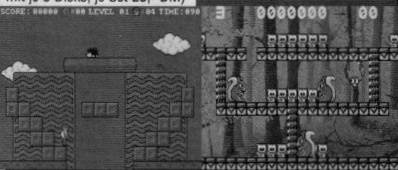
Bei Fragen und Problemen helfen wir Ihnen gerne weiter. Wir freuen uns auf Ihren Anruf!

*Christoph Janz*  
Christoph Janz

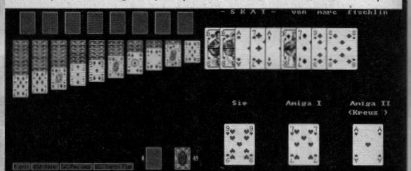
*Christopher Münchhoff*  
Christopher Münchhoff

## Jump & Run-Set Nr. 1 & 2

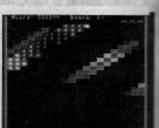
Gesammelte Hits des witzigen Genres begeistern mit flüssigen Spielabläufen, farbenfroher Grafik und starker Musik. Lenken Sie verschiedene Spielfiguren in fantastischen Welten, sammeln Sie Extras und Punkte und schlagen Sie bösartige Verfolger in die Flucht! Spiel, Spaß und Spannung für die ganze Familie sind garantiert! (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



**Kartenspiele** Skat: Starke Computergegner ersetzen fehlende Mitspieler. Black Jack und Poker: Zocken Sie Ihren Amiga in Grund und Boden! Patience und Solitaire: Anspruchsvolle Spiele für kluge Köpfe. (nicht A1200, 3 Disks, 13,80 DM)



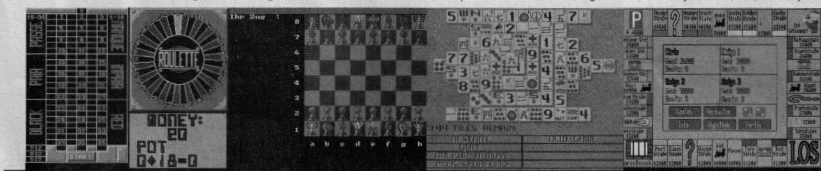
**Klassiker-Pack** Spiele, die Geschichte schrieben, technisch auf dem neuesten Stand. Clones von Sokoban, Minesweeper, Breakout, Asteroids und anderen Oldies, die Sie an den C64 erinnern werden. (5 Disks, 23,- DM)



## Brettspiele

Zahlreiche beliebte Brettspiele, toll umgesetzt für den Amiga: Backgammon, Risiko, Schach, Scrabble, Mühle, Roulette, Shanghai, Monopoly, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Reversi, Quizspiele, Puzzles und darüber hinaus einige weniger bekannte Games, die Sie begeistern werden. Spielstarke Computergegner garantieren spannende Partien und gute Trainingsmöglichkeiten. Auch können Sie mit Ihren Freunden zusammen Teams bilden oder mehrere Personen gegeneinander antreten lassen. Außerdem können in vielen Programmen Spielstände abgespeichert werden. Netze Grafiken, die einfache Bedienung und der sagenhafte Preis lassen die „Brettspiele“ zum echten Mega-Hit werden! (8 Disks, 36,80 DM)

**MEGA HIT**



**Lemmin'-Set** Eine hitverdächtige Spielesammlung: Zahlreiche witzige Spiele mit den niedlichen Tieren. Steuern Sie die Lemminge als sportliche Athleten bei der Olympiade, als verkleidete Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften und als arme Verirrte durch Spiegelabyrinth! Der geheime Tip für alle Fans des Kultspiels! (nicht A1200, 7 Disks, 32,20 DM)





## Anwendungen

**Grafik-Pack** Alles, was das Herz begehrt: Software zum Malen und Morphen von Bildern, zum Bearbeiten von (auch übergroßen) Icons und zum Abspielen von Animationen. Mit FreePaint, TSMorph, Amos Paint und vielen weiteren Programmen, Utilities und Beispielen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf! (5 Disks, 23,- DM)



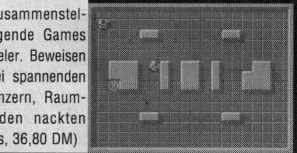
**IntroMaker-Pack** Erstellen Sie mühelos und ohne Programmierkenntnisse fette Intros mit Grafik, Sound und coolen Effekten. Mit dabei: Programme, mit denen Sie Ihre eigenen Demos in den Bootblock schreiben können. (2 Disks, 9,20 DM)

## Spiele

**Manager-Pack** Realitätsnahe Wirtschaftssimulationen: Als Boss einer Firma managen Sie Produktion, Werbung, Verkauf, Personalwesen und bringen so Ihren Betrieb zum Erfolg. (4 Disks, 18,40 DM)



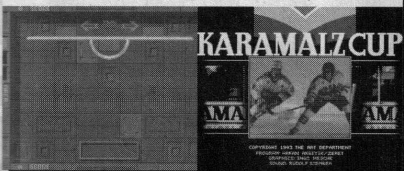
**Multiplayer-Set** Eine extravagante Zusammenstellung: Hervorragende Games für mehrere Spieler. Beweisen Sie Geschick bei spannenden Duellen mit Panzern, Raumschiffen und den nackten Fäusten! (8 Disks, 36,80 DM)



**PacMan-Pack** Schöner, schneller, spaßiger: Deluxe PacMan und andere hervorragende Neuauflagen des beliebten Oldies mit fiesen Gegnern, schöner Grafik und flüssigem Spielablauf. (nicht A1200, 2 Disks, 9,20 DM)



**Sportspiele-Pack** Eine aufwendige Sammlung zahlreicher spannender Sportspiele. Mit dabei: Der Eishockey-Actionrenner Karamalz-Cup, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf, Karatespiel Fußball- und Eishockeymanager und ein futuristisches Football-Game. Ob auf dem Fußballrasen, auf dem Eis oder im Schnee, ein Muß für jeden Sportfreak. (4 Disks, 18,40 DM)

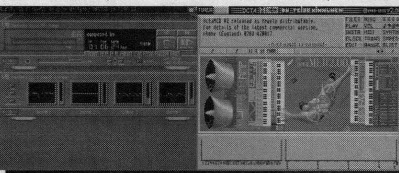


## Star Trek-Set

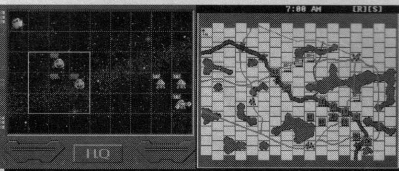
Zwei äußerst umfangreiche Strategiespiele rund um die Enterprise und Captain Kirk. Als Kommandant des berühmten Raumschiffs durchqueren Sie die Weiten des Weltalls und werden mit kniffligen Missionen konfrontiert. Starke Grafik und digitalisierte Soundeffekte sorgen für langen Spielspaß. Games, an denen kein echter Star Trek-Fan vorbeikommt. Beam me up, Scotty! (nicht A1200, 5 Disks, 23,- DM)



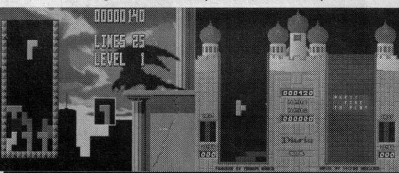
**Musik-Set Nr. 1 & 2** Jedes der beiden Programm-pakete verwandelt Ihren Amiga in einen kompletten Synthesizer. Programme, um Musik zu komponieren, fertige Musikstücke, zahllose digitalisierte Instrumente und Effekte und Abspielsoftware. Kurz, so ziemlich alles, was Sie brauchen, um am Amiga Musik zu machen. Es können bis zu acht Instrumente parallel gespielt werden, außerdem können Sie per MIDI-Schnittstelle dafür geeignete Keyboards ansteuern. Komponieren Sie Ihre eigenen Songs! (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



**Strategie-Set** Die Hits unter den Strategiespielen. Werden Sie Agent, Kaiser, Börsenmakler, Manager, Feldherr im amerikanischen Bürgerkrieg u.v.m. Erobern Sie Ländereien, bauen Sie Wirtschaftsimperien auf, gewinnen Sie glorreiche Schlachten und zeigen Sie viel Taktik! (6 Disks, 27,60 DM)



**Tetris-Pack** Zahlreiche brillante Neuauflagen des Klassikers beweisen: Tetris ist und bleibt einfach genial! Spiele, die in keiner Sammlung fehlen sollten. (3 Disks, 13,80 DM)



## ...und noch mehr Hits:

**Amiga- und RoadRoute** Erstklassige Streckenplaner mit riesigem Datenbestand an Orten und Routen. (1 Disk, 4,60 DM)

**Bildergalerie** Faszinierende Farbbilder. (5 Disks, 23,- DM)

**Bildschirmschoner-Set** Bildschirmschoner mit tollen Effekten bieten Schutz vorm „Einbrennen“. (2 Disks, 9,20 DM)

**Biorhythmus-Disk** Gleich drei Programme. (1 Disk, 4,60 DM)

**Busineß-Set** Mit Fibu, Faktura, Tabellenkalkulation, Terminplaner und Geschäftsgrafiksoftware. (4 Disks, 18,40 DM)

**Colorfonts** IFF-Bilder mit farbigen Buchstaben zur Verwendung in allen gängigen Malprogrammen. (2 Disks, 9,20 DM)

**Das Erbe 1 & 2** (2 Spiele mit je 1 Disk, je Spiel 4,60 DM)

**Fraktal-Set** Generieren Sie mühelos fraktale Grafiken mit „Lypunovia“ und anderen Programmen. (4 Disks, 18,40 DM)

**Genealogist** Ahnenforschung. Erstellt einen kompletten Stammbaum Ihrer Familie! (ab Kickstart 2.0, 1 Disk, 4,60 DM)

**Golf** Die Simulation des noblen Sports. (2 Disks, 9,20 DM)

**HD-Sicherungs-Set** Sichern Sie bequem die Daten Ihrer Festplatte auf Disketten! (ab Kickstart 2.0, 2 Disks, 9,20 DM)

**Helicopter-Mission** Mit mehreren Helis. (1 Disk, 4,60 DM)

**Kopierprogramme** Sicher und in Rekordzeit ganze Disks formatieren, optimieren und kopieren. (2 Disks, 9,20 DM)

**Schreibmaschinenkurs** für zehn Finger. (1 Disk, 4,60 DM)

**SimCity-Terrain-Editor** Erstellen Sie Ihre individuellen Landschaften für SimCity! (1 Disk, 4,60 DM)

**Speedup-Set** Disketten- und Festplattenlaufwerke werden spürbar beschleunigt. (ab Kickstart 2.0, 3 Disks, 13,80 DM)

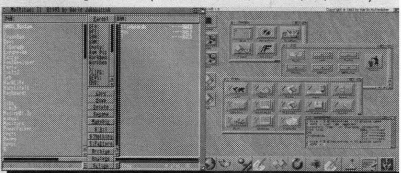
**The Shepherd** Sie kämpfen als Gott gegen schwierige Gegner und Naturkatastrophen. (1 Disk, 4,60 DM)

**Telekommando 1 & 2** Legendäre Grafikadventures von der Telekom. (2 Spiele mit je 1 Disk, je Spiel 4,60 DM)

**Tony & Friends** ...in Kellogg's Land. (1 Disk, 4,60 DM)

## Workbench-Tools

Zahllose nützliche Utilities und Tools, die Ihnen die Arbeit mit der Workbench erheblich erleichtern. Dateien werden zum Beispiel per Mausclick kopiert, Fenster automatisch angeordnet und Ihre Arbeitsoberfläche bekommt einen völlig neuen Bedienungskomfort. Auch optisch wird Ihre Workbench mit zahllosen Icons und 3D-Menüs neu durchgestylt. Mit MagicMenu, MagicWB und ToolManager und vielen weiteren Programmen. (ab Kickstart 2.0, 8 Disks, 36,80 DM)



## EL DORADO Das Softwareparadies

### So einfach bestellen Sie

**Per Nachnahme:** Sie können telefonisch, schriftlich oder per Fax bestellen. Sie bezahlen dann bequem beim Briefträger. Versandkosten: 7,90 DM.

**Per Vorkasse:** Legen Sie Ihrem Brief einen Scheck bei. Versandkosten: 5,90 DM. Ausland (nur Vorkasse): 14,90 DM. Abholung nach Absprache!

Alle Programme laufen - sofern nicht anders angegeben - auf allen Amigas ab 1 MByte.

**El Dorado**  
Softwareversand  
Christopher Münchhoff  
& Christoph Janz  
Brucknerstraße 47  
71640 Ludwigsburg

Direktversand und Beratung:  
**07141/29 09 48**

Direktversand:  
**07141/28 00 11**

Telefax:  
**07141/87 09 10**



Wo bitte geht's hier zum Schlaraffenland?

# Lollypop

In letzter Zeit wurden die Besitzer eines Amiga mit vielfach erstklassiger Jump & Run-Software geradezu zugeschüttet. Ohne große Ankündigung brachte Rainbow Arts einen weiteren Vertreter dieses Genres auf den Markt. Ob Lollypop schädlich für Zähne und Zahnfleisch ist, wollten wir natürlich herausfinden...



Die Schatztruhen muß man dreimal mit Lollies bewerfen, damit sie aufspringen und man sich über den Inhalt hermachen kann.

**D**unkle Wolkenberge ziehen am Himmel über der Spielwarenfabrik auf. Es donnert und Blitze zucken. Ein Blitz schlägt in die Fabrik ein und trifft eine kleine, blonde Aufziehpuppe, der dadurch, wie im Märchen, Leben eingehaucht wird. Das ist der Ausgangspunkt für eine lange, abenteuerliche Odyssee ins Schlaraffenland, denn Lolly hat nichts anderes mehr im Sinn als Süßigkeiten. Und genau diese sind es, an der ihr

Leben hängt. Der Spieler übernimmt nun die verantwortungsvolle Aufgabe, die zu neuem Leben Erwachte an ihr heißersehntes Ziel (Süßigkeiten ohne Ende) zu führen.

## Auf zur Fotosafari!

Der guten Lolly wird der Weg ins Schlaraffenland natürlich nicht leicht gemacht. 28 Levels

voll mit kunterbunter Action und unzähligen bösaartigen Monstern warten auf die Kleine. Hinter jeder Ecke lauern Gefahren und hinterlistige Fallen. Insofern wäre der Spieler ohne das nötige Überlebenssequipment wohl bald frustriert und der Aufgabe nahe. Glücklicherweise stehen ihm einige hilfreiche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, als da wären: ihre Lut-

scher, die als Wurfgeschosse dienen (die Angst vor dem Zahnarzt ist den Monstern deutlich anzusehen) und ein Lippenstift, der allerdings für das Spiel keinerlei sichtbare Bedeutung hat und wohl eher der Schönheitspflege dienlich ist. Von besonderer Bedeutung ist die mitgeführte Schwarzweißkamera, mit der sich unser Püppchen zum einen vor den anstürmenden Monstern schützen kann. Zum anderen sollten unbedingt einige Erinnerungsfotos von ihrer Reise



Rainbow Arts hat auf ein speicherplatzraubendes Intro gänzlich verzichtet. Dafür wurden über vier Disketten randvoll mit Unterhaltungs-Software bepackt.



und ihren Gegnern geschossen werden, was am Levelende, abhängig von der abgelenkten Monsteranzahl, mit Bonuspunkten belohnt wird.

## Sammeln, was das Zeug hält!

Um einen Levelausgang zu erreichen, ist es notwendig, vier Teile eines Puzzles zu finden. Zusammengesetzt ergeben diese einen Hinweis auf den jeweiligen Obermott. Die Schnipsel wurden häufig äußerst knifflig versteckt. Sie können nach der Eliminierung eines Gegners erscheinen oder sind in den im ganzen Level verteilten Schatztruhen verborgen, die dann per Süßigkeitenbeschuss geöffnet werden müssen. Außer dem benötigten

## Süßigkeiten sind wieder im Kommen. Lollypop spielt sich einfach und angenehm kurzweilig.

Puzzlestück können sich noch viele andere - brauchbare Gegenstände darin befinden, z. B. ein weiteres Bildschirmleben oder zusätzliche Power Ups. Nicht immer ist die Wirkung der aufgenommenen Teile jedoch von Vorteil. Ein Giftfläschchen oder ein Spiegel berauben Lolly eines Lebens bzw. bewirken eine zeitweilige Seitenumkehrung der Joysticksteuerung. Laßt keinen Wecker stehen, denn die Zeit

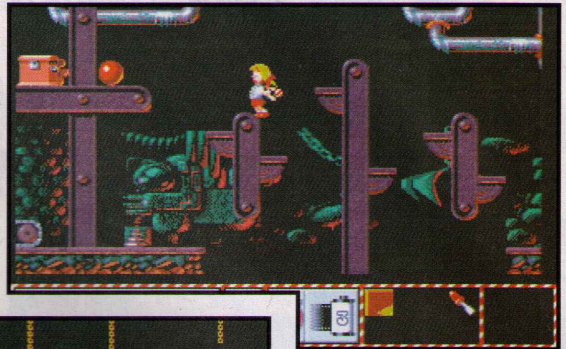
ist neben den Monstern wohl das größte Problem auf Eurem Trip. Die abzugrasenden Welten sind sehr großflächig und beinhalten zudem Zugänge zu Unterlevels, die man ebenfalls durchforschen muß, um auch die letzten Puzzlestücke zu ergattern.

Trotzdem können selbst Anfänger mit Lollypop getrost den Einstieg in das Jump &



Durch Aufzüge (aus dem Bild nach oben oder unten ver-schwindende Plattformen) gelangt man in abwechslungsreiche, grafisch oft sehr konträre Unterlevels.

Run-Genre wagen. Zudem wird das Game auch optisch und akustisch reizvoll präsentiert. Lolly macht mit ihren blonden Zöpfen und ihren roten Schuhen eine drollige Figur. Wenn sie bei Untätigkeit ungeduldig mit ihren kleinen Füßchen auf der Stelle tippelt, hat sie auf jeden Fall dem Spieler bereits ein leichtes Schmunzeln entlockt. Leider ist einem beim Anblick der gegnerischen Monster weit weniger zum Lachen zumute. Die schwabbeligen Genossen könnten glatt aus der Geister-



**Niedlich! Wenn die Kleine am Abgrund steht, rudert sie aufgeregt mit den Armen.**

sich monoton bei jedem Angriff und sind somit leicht zu überlisten. Einzig und allein der am Ende eines jeden Levels erscheinende Endgegner weiß zu gefallen. Für einen erfolgreich abgeschlossenen Level wird ein Paßwort ausgegeben, das den Wiedereinstieg in die zuletzt gespielte Welt ermöglicht. Besitzer eines 2-Button-Pads haben das gesamte Spielgeschehen komplett über ihre beiden Buttons im Griff, alle anderen müssen zudem auf die Tastatur zurückgreifen.

**Oliver Preißner**

## COMMENT

Erstaunlich, daß ein derart einfach gestricktes Jump & Run so lange an den Bildschirm bannen kann. Die nächsten Nachmittage widme ich daher der kleinen Lolly und helfe ihr, ins Schlaraffenland zu gelangen.



## FACTS

Hersteller: Rainbow Arts ■ Spieler: 1 ■ Disks: 5 ■ Preis: ca. DM 80,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2. Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, Tastatur, Sega-Pad ■

- + gewaltfreies, handlungsreich
- magere Musik- und Soundeffekte

**GAMEPLAY** 76%  
**GRAFIK** 74%  
**SOUND** 48%  
**MOTIVATION** 80%

**GESAMT** 76%



Die bonbonfarbenen Backgrounds erstrecken sich über alle Welten und tragen nicht unwesentlich zur gemütlichen Spielatmosphäre bei.



Statt Update-Disk das Update-Spiel

# Super



**Waschpulver heißt nun Ultra, Hitsampler heißen Mega, und sowieso wird alles Alte neu remixed und einer Kur unterzogen. Demnach wurde auch aus Skidmarks nun Super Skidmarks. Doch düst dieses Rennspiel damit auf die Pole Position?**

Was in der Werbung oft Lug und Trug ist und bei Musik meist zum Übergeben anregt, hat bei Skidmarks zumindest Beachtung verdient. Zunächst hat sich nicht sehr viel verändert. Weiterhin geht es um Autoren gegen menschliche oder Computergegner. Die Strecken sind ca. sechs bis neun Bildschirme groß und recht kurvenreich angelegt. Zusammen mit dem sandigen Untergrund sehen die Kurse wie bei den

laden kann, berechnen jedoch immer noch nicht zum Verkauf dieses Programmes. Normalerweise würde man so etwas bestenfalls als Update anbieten können.

## Alles neu macht der Mai

Was ist also wirklich neu? Z. B. kann man nun an jedem Amiga zu dritt (zwei Joysticks, einer



Die seltsamsten Gefährten bei Super Skidmarks: Kühe mit Anhänger.



Im AGA-Modus ist ein größerer Abschnitt der Rennstrecke für den Fahrer zu überblicken.



Die Rennwagen parken der Reihenfolge nach am Ziel.

Das einzige echt Neue ist der Car Editor, mit dem man sich seine eigenen Fahrzeuge gestaltet. Hier können selbst gerenderte Autos erstellt werden, die dann im Rennen zur

**Drifts um die Kurven, riesige Sprünge, Gerangel und Geschubse bringen vor allen Dingen zu viert auf zwei Rechnern jede Menge Vergnügen.**

Motocrossrennen aus, die in Hallen ausgetragen werden und die man auf diversen Sportsendern bewundern kann. Die vier neuen Autos (siehe Extrakasten) und die zwölf neuen Strecken, zu denen man die alten von Skidmarks hinzu-

an der Tastatur) mittels eines Triple Splitscreen gegeneinander antreten, was allerdings einiges an Gewöhnung bedarf. An jedes Fahrzeug kann man nun auch einen Anhänger anknüpfen, durch den das Fahren eine neue Dimension

der Schwierigkeit erhält. Wer eine AGA-Maschine besitzt, der kann durch Einstellen der höheren Auflösung einen größeren Teil der Strecke überblicken (s. Kasten) und zudem verspricht der Hersteller eine höhere „Intelligenz“ der Computergegner sowie einige weitere technische Verbesserungen.

## INFO

### Super oder nicht super?

	Skidmarks	Super Skidmarks
Spieler	1-2	1-4
Fahrzeuge	4	8
Strecken	6	12 + 6
Car Editor	nein	ja
Modem/Nullmodem	ja	ja
Disks	4	7
Splitscreen	zweifach	dreifach
Vierspieleradapter	nein	wird unterstützt
Extras	nein	Anhänger
Hires	nein	wird unterstützt



# Skidmarks



In der Triple-Screen-Ansicht herrscht zwar Chaos, Spaß ist aber garantiert.

Verfügung stehen. Diese Aktion ist jedoch nichts für den absoluten Laien und erfordert zudem geraume Zeit. Viel besser hätte dieser Speicherplatz wohl für einen Strecken-Editor

genutzt werden können, der langanhaltenden Spielspaß garantieren würde (schon in der Ausgabe 02/94 fiel uns dies negativ auf).

## Objektiv subjektiv!

Doch allen Unkenrufen zum Trotz muß man sagen, daß Super Skidmarks (und auch schon Skidmarks) riesig Spaß machen. Drifts um die Kurven, riesige Sprünge und Genagel und Geschubse bringen vor allen Dingen zu viert auf zwei Rechnern jede Menge Vergnü-

gen. Die Fahrzeuge sind sehr gut zu erkennen und auch die Übersicht über die Strecke ist sehr gut. Super Skidmarks ist ein Programm, das ohne den Konkurrenten MicroMachines und mit dem bereits vermißten

Streckeneditor zu einem Evergreen werden könnte. Wer jedoch Skidmarks besitzt, dem entgeht zunächst einmal wenig.

Michael Erlwein

## INFO Die Fahrzeuge



### Mini Magic

Der Mini Cooper wird wohl sehr gerne in Spielen verwendet (s. Power Drive).



### Porsche Position

Der Porsche hält die Spur sehr gut, kann dafür jedoch nur mäßig springen.



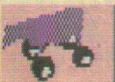
### Beetle Battle

Der gute alte Käfer erfreut sich ebenfalls noch größter Beliebtheit.



### Formula Finale

Mit echten Formel 1-Autos über eine sandige Piste? Schnell ja - sicher nein!



### California Cows

Die Kühe auf Rädern sind das schnellste Gefährt bei Skidmarks.



### Midget Madness

Die Strandbuggys machen besonders bei welligem Untergrund eine gute Figur.



### Truck Tripping

Durch die großen Reifen hat dieser Monstertruck die beste Federung.



### Muscle Mayhem

Aufgebockte amerikanische Sportwagen verbergen sich hinter diesem Namen.

## INFO Der kleine Unterschied



Die integrierte AGA-Version zeigt auf, welche Vorteile der 1200er so bringen kann. Vor allen Dingen natürlich, wenn man die „normale“ und auch schon gute A500-Version gesehen hat. Nun wuseln bis zu acht Fahrzeuge auf dem gut zu überblickenden Kurs umher.

## COMMENT

Super Skidmarks ist nicht gerade ein Quantensprung zum Vorgänger. Manch andere Softwarefirma bringt so etwas als Update zur alten Version und erfreut damit durchaus mehr Spielerherzen.



## FACTS

**Hersteller:** Acid Software ■ **Spieler:** 1-4 ■ **Disks:** 7 ■ **Preis:** ca. DM 80,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur



integrierter AGA-Modus



längere Ladezeiten, Diskettenwechsel

**GAMEPLAY** 76%

**GRAFIK** 76%

**SOUND** 52%

**MOTIVATION** 78%

**GESAMT** 83%



Die Aliens sind unter uns!

# UFO - Enemy Unknown

Nachdem die Außerirdischen ihr Zerstörungswerk auf den 1200ern bereits seit einem halben Jahr verrichten, fallen sie nun auch über die 500er her.

Das Jahr 1999 hat schicksalshafte Bedeutung für die Menschheit. Dann landen nämlich reihenweise UFOs auf der Erde, und deren Besatzungen haben nichts Gutes im Sinn: sie entführen Menschen, um sie für brutale Laborversuche zu mißbrauchen. Die Welt reagiert darauf



Wenn ein UFO geortet wurde, heißt es schnell reagieren.



Vom Geoscape-Screen aus habt Ihr alles im Griff.

mit der Gründung einer internationalen Verteidigungs-Organisation (XCOM).

Natürlich leitet Ihr die XCOM, sendet Abfangjäger aus und sammelt Überreste von abgestürzten UFOs, damit sich die Menschheit das technische Know-how der Aliens zunutze machen kann.

MicroProses Genre-Mix aus Strategie, Rollenspiel und Adventure hat auch auf dem A500 nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die Maussteuerung geht locker von der Hand und reagiert lediglich im Battlescape-Modus etwas

schwerfällig. Grafik und Sound sorgen auch auf dem „kleinen“ Amiga für eine bedrückend düstere Atmosphäre. Intelligente Unterhaltung ist bei UFO - Enemy Unknown auf jeden Fall garantiert.

Herbert Aichinger

## FACTS

Hersteller: MicroProse  
 ■ Spieler: 1 ■ Disks: 5  
 Preis: ca. DM 100,- ■  
 Englisch nötig: nein ■  
 Festplatte: wird unterstützt ■ 2. Laufwerk:  
 wird unterstützt ■  
 Steuerung: Maus ■

+ originelles  
 Spielprinzip

- teilweise schwerfällige  
 Steuerung

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 68%

SOUND 70%

MOTIVATION 72%

GESAMT 71%

Fuchs, du hast...

# Erben der Erde

Die familienfreundliche Fabel um den Fuchs Rif ist jetzt auch in einer speziellen Version für AGA-Amigas zu haben.

Die Menschen sind verschwunden und haben den Tieren die Erde hinterlassen. Unglücklicherweise erben die Tiere von der ehemaligen „Krone der Schöpfung“ nicht nur die Fähigkeit zu denken, zu fühlen, zu sprechen und die Hände zu gebrauchen, son-

dern auch Neid, Mißgunst und Vorurteil.

Als eines Tages die Sturmku- gel gestohlen wird, mit der die Tiere das Wetter vorher- sagen konnten, gerät sofort der Fuchs Rif in Verdacht, die schlimme Tat begangen zu haben. Zusammen mit zwei Begleitern macht er sich auf den Weg, die Kugel wiederzu- beschaffen und sich damit von dem Vorwurf des Dieb- stahls reinzuwaschen.

Erben der Erde sieht in der AGA-Version noch schöner aus als in der A500-Fassung - die Grafiken wirken einfach feiner und weniger pixelig. Dafür muß man allerdings



Dieses Fest wird gleich ein unerfreuliches Ende nehmen.

längere Rechenzeiten in Kauf nehmen, so daß die Wanderungen der Spielfiguren auf einem „normalen“ A1200 schon fast zur Qual werden. Festplatte und Speicherer-



Nur bei viel Speicher bewegen sich die Tiere ruckelfrei.

weiterung sind für dieses net- te Spiel dringend anzuraten!

Herbert Aichinger

## FACTS

Hersteller: New World  
 ■ Spieler: 1 ■ Disks:  
 11 ■ Preis: ca. DM  
 120,- ■ Englisch  
 nötig: nein ■ Fest-  
 platte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird  
 unterstützt ■ Steue-  
 rung: Tastatur, Maus ■

+ Abenteuerspaß für  
 die ganze Familie

- hohe Hardwareanfor-  
 derungen

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 79%

SOUND 68%

MOTIVATION 79%

GESAMT 76%



# dynamic soft

## AMIGA

Alien Olympics DV \* 56,95  
**All Terrain Racing DA 49,95**

## AMIGA

**Lollypop DV 62,95**  
 L. Matthäus Super S. DV 65,95

## A 1200

Aladdin DA 59,95  
 Alien Breed 3D DA \* 59,95  
 Arcade Pool DA 29,95  
 Baldie DV \* 69,95  
 Banshee DA 51,95  
 Biing! DV 90,95  
 Bloodnet DA 61,95  
 Brutal DV \* 63,95  
 Bundesl. Manag.Hattrick DV 82,95  
 Bundesl. M. Supporter DV 61,95  
 Der Clou DV 66,95  
 Der Clou-Profidisk. DV 44,95  
 Doppelpass DV 77,95  
 Dreamweb DV 67,95  
 Dschungelbuch DV \* 62,95  
**Elite 3 DV 79,95**  
 Fields of Glory DV 39,95  
 Frontlines DV \* 62,95  
 Hattrick! DV 67,95  
**High Seas Traders DV 62,95**  
 Jungle Strike DA 61,95

## CD 32

Alien Breed 3D DA \* 59,95  
 Alien Olympics DV \* 49,95  
**All Terrain Racing DA 49,95**  
 Arcade Pool DA 33,95  
 Baldie DV \* 63,95  
 Banshee DA 56,95  
 Base Jumpers DA 50,95  
 Battleloads DA 49,95  
 Bloodnet DA \* 62,95  
 Bugs DA \* i.V.  
 Bureau 13 DV \* 63,95  
 Castles 2 EV 56,95  
 CyberWar DA \* i.V.  
 Deep Core DA 39,95  
 Der Clou DV 66,95  
 Emerald Mines DA 39,95  
 Evasive Action DA \* 56,95  
**Elite 3 DV \* 79,95**  
 Fields of Glory DV 61,95  
 Final Over-Cricket DA \* 34,95  
 Gunship 2000 DA 66,95

## AMIGA

**SuperSkidmarks DA 62,95**

Alien Breed 3 DA 39,95  
 Arcade Pool DA 29,95  
**B17-Flying Fortress DA 39,95**  
**Base Jumpers DV 50,95**  
 Biing! DV 80,95  
 Bloodnet DV \* 62,95  
 Brutal DV \* 63,95  
 Bugs DA i.V.  
 Bump'n'Burn DA 56,95  
 Bundesl. Manag. Hattrick DV 82,95  
 Bundesl. M. Supporter DV 61,95  
 Bureau 13 DV \* 63,95  
 Cannon Fodder 2 DA 60,95  
 Chartbreaker DV \* 61,95  
 Christoph Kolumbus DV 69,95  
 Crazy Sports Football DA 55,95  
 Crosscheck DV 49,95  
 Cyberpunk DA 53,95  
 Dawn Patrol DV 71,95  
 Delphine Classic Col. DA 56,95  
 Der Clou DV 66,95  
 Der Clou-Profidisk DV 44,95  
**Der Meister DV 59,95**  
**Der Reeder DV 81,95**  
 Dogfight DA 39,95  
 Doppelpass DV 77,95  
 Dragonstone DA 57,95  
 Dreamweb DV \* 68,95  
 Elfmania DA 47,95  
 Evasive Action DA \* 56,95  
 F-117 A Nighthawk DA 39,95  
 Fields of Glory DV 39,95  
 FIFA Intern. Soccer DV 49,95  
 Final Over-Cricket DA \* 34,95  
**Flamingo Tours DV 69,95**  
 Flight o. t. Amaz. Queen DV \* 63,95  
**Formula One G.P. DA 39,95**  
 Fury of the Furies DA 55,95  
 Goblins 3 DV 66,95  
**Gunship 2000 DA 39,95**  
 Hanse-Die Expedition DV 47,95  
 Hattrick! DV \* 67,95  
 Its International Cricket DA 50,95  
 Jungle Strike DA 56,95  
 Jonathan DV 77,95  
 Kid Chaos DV 55,95  
 King's Quest 6 DV 61,95  
 Kingdoms of Germany DV 68,95  
**Kingpin DA 34,95**

Lords of the Realm DV 61,95  
 Mad TV DV 38,95  
 Mad News DV \* 68,95  
 Mad News Extrablatt DV \* 38,95  
 Oldtimer-Erlebte Ges. DV 66,95  
 Overlord EV 61,95  
 Pinball Spec. Edition DA 60,95  
 Powerdrive DA 56,95  
 Quarter Pole DV \* 61,95  
**Ran Trainer DV \* 77,95**  
 Reunion DV 60,95  
 Rings of Medusa Gold DV 67,95  
 Roadkill DA \* 59,95  
 Robinson's Requiem DV 62,95  
 Ruff 'n' Tumble DA 49,95  
 Rüsselshiem DV 60,95  
 Sensible Golf DA \* 66,95  
 Sensible World Soccer DV 61,95  
 Shadow Fighter DA 57,95  
 Shag Fu DA 57,95  
 Siegfried Anti Virus DV 60,95  
 Siegfried Copy DV 56,95  
 Skat Royal DV 45,95  
 Space Academy DV \* i.V.  
 Speris Legacy DA \* 57,95  
 St. Thomas DV 49,95  
 Star Crusader DV \* 63,95  
**SuperSkidmarks DA 62,95**  
 S.U.B. DV \* 56,95  
 Team 17 Collection DV 53,95  
 Theme Park DV 55,95  
 Top Gear 2 DA 49,95  
 Tower Assault DA 39,95  
 Triple Fun DA 67,95  
 UFO-Enemy Unknown DV 69,95  
 Universe DV 59,95  
 Zeppelin DV 68,95  
 Zeewolf DA 65,95

## CD 32

**Syndicate DV \* 62,95**

Lemmings 3 DA 56,95  
 Lion King DA 60,95  
 Lord of the Realms DV 61,95  
 Marvin's Marvellous DA 60,95  
 Morph DV \* 60,95  
 Oldtimer-Erlebte Ges. DV 66,95  
 PGA European Tour DA 62,95  
 Pinball Fantasies DA 55,95  
 Pinball Illusions DA 62,95  
 Pussies Galore DA \* 50,95  
 Reunion DV 60,95  
 Roadkill DV \* 59,95  
 Rüsselshiem DV 60,95  
 Shadow Fighter DA 57,95  
 Star Crusader DV \* 63,95  
 Skeleton Krew DA 62,95  
 S.U.B. DV 57,95  
 Subwar 2050 DV 66,95  
 Super Stardust DA 55,95  
 TFX DA \* 69,95  
 Theme Park DV 66,95

Heimdall 2 DA 61,95  
 Impossible Mis. 2025 DA 61,95  
 Jungle Strike DA 61,95  
**Kingpin DA 39,95**  
 Marvin's Marvellous DA 60,95  
**Mega Race \*\*\* 62,95**  
 Morph DA 49,95  
 Naughty Ones DV 49,95  
 PGA European Tour DA 62,95  
 Pinball Fantasies DA 60,95  
**Pinball Illusions DA 62,95**  
 Pussies Galore DA \* 51,95  
 Rise of the Robots DA 61,95  
 Road Kill DA 62,95  
**Shadow Fighter DA 57,95**  
 Skeleton Krew DA 62,95  
 Space Academy DA \* i.V.  
 Speris Legacy DA 57,95  
 Star Crusader DV \* 62,95  
 Striker DA 55,95  
 Subwar 2050 DV 60,95  
**SuperSkidmarks DA 62,95**  
 Superfrog DA 33,95  
**Syndicate DV 62,95**  
 Theme Park EV 59,95  
 Top Gear 2 DA 49,95  
 Tower Assault DA 55,95  
 UFO-Enemy Unknown DV 61,95  
 Word Cup Golf DV \* 56,95  
 Game Pad HoneyBee nur 45,95

## Amiga

**Der Reeder DV 81,95**

Top Gear 2 DA 49,95  
 UFO-Enemy Unkn. DV 69,95

Versandkosten: Nachnahme nur 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Express plus 8,00 DM  
 Vorkasse nur 6,95 DM • Ausland nur Vorkasse (EC-Scheck) plus 25,00 DM

**Wir versenden ausschließlIch in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN**

**Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen**  
**Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88**

Laden: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Htvl.

Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren



## Fliegende Zigarren

# Zeppelin

Sie erregen immer noch Aufsehen, die riesigen Luftschiffe, die von Zeit zu Zeit unsere Städte überfliegen. Heutzutage transportieren sie allerdings selten mehr als eine Werbefbotschaft.

Wirtschaftssimulationen auf dem Computer gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, so daß es inzwischen schon ziemlich schwierig ist, auf diesem Gebiet noch irgendetwas Neues auf den Markt zu bringen. In der Tat ähneln sich die meisten Vertreter des Genres vom Spielprinzip her sehr - Unterschiede gibt es lediglich in Thematik, Komplexität und im äußeren Erscheinungsbild.

So manchem Softwarehersteller scheint dieses Problem auch durchaus bewußt zu sein, und so versucht man zum Beispiel, die eigentliche Simulation mit zusätzlichen reizvollen Features aufzupeppen. Ikarion schlug dabei mit Zeppelin einen ähnlichen Weg ein wie kürzlich schon Max Design mit Oldtimer: man versetzt den Spieler kurzerhand ein ganzes Stück in die Vergangenheit zurück und läßt ihn teilhaben an der Zeit des technologischen Aufbruchs. Während man also versucht, die Anforderungen der Wirtschaftssimulation zu meistern, bekommt man noch eine ganze Menge geschichtliches Wissen mit auf den Weg. Bei sauberer historischer Recherche ist das eigentlich eine tolle Sache!

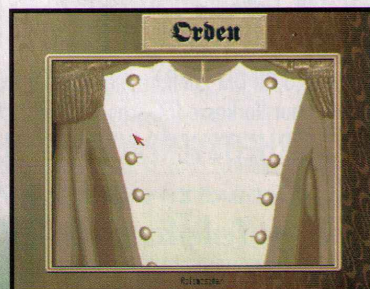
### Bilder aus alten Zeiten

Zeppelin - Giants of the Sky beginnt am 1. Januar 1901, und das sieht man dem Spiel

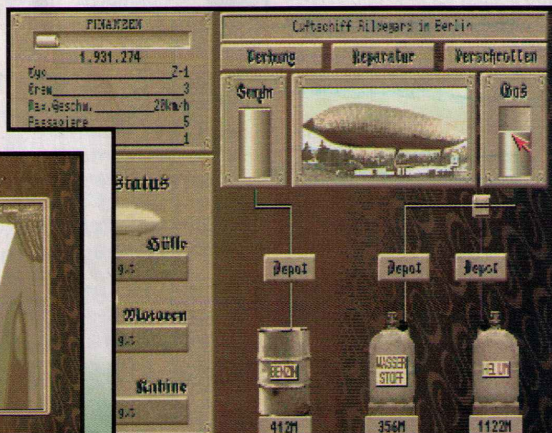
auch sofort an. Ikarion blendet einen nämlich nicht mit rauschenden Farb- orgien auf dem Bildschirm, sondern hat alle Screens in hellen Brauntönen gestaltet. Man bekommt beim Spie-



Oben sieht Ihr den Hauptbildschirm, in dem „alle Fäden zusammenlaufen“.



Wenn Ihr es schafft, mit Euren Luftschiffen Rekorde aufzustellen, werden Euch Orden an die Brust geheftet.



Ohne Treibstoff und Helium geht gar nichts. Bevor Ihr eine Zigarre auf Reisen schickt, müßt Ihr erst einmal volltanken.

len demnach fast das Gefühl, in einem Album mit uralten Photographien zu blättern und kann sich so sehr leicht in die Zeit um die Jahrhundertwende „hineinfühlen“. Zu diesem Effekt trägt auch bei, daß man für die Bildschirmtexte stilgerecht eine altmodische, verschnörkelte Frakturschrift wählt.

### Luftschiffpioniere

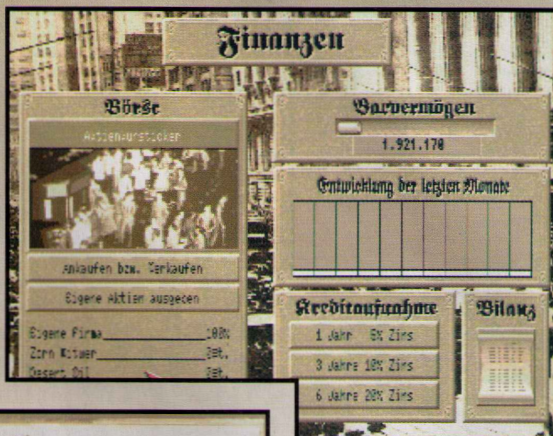
Eure Aufgabe in Zeppelin besteht darin, Euch nach be-



scheidenen Anfängen bis zum Jahr 1940 zum Pionier der Luftschiffahrt 1. Klasse hochzuarbeiten und mit Euren Zeppelin auf verschiedenen Wegen ein stattliches Vermögen zu erwirtschaften. Wenn Ihr es geschickt anstellt, winkt Euch auch noch privates

immer wieder Hinweise auf lukrative Transportaufträge in allen Teilen der Welt, die Ihr dann mit Eurer allmählich wachsenden Luftflotte übernehmen könnt. Selbstverständlich nehmt Ihr auf Euren Flügen auch abenteuerungstriebe Passagiere mit, die für einen Zeppelin-Trip fast ein Vermögen hinblättern.

Von Anfang an seid Ihr auch an der technischen Weiterentwicklung Eurer Fluggeräte interessiert und stellt



## berliner Anzeiger

Ausgabe 1900 Jahresrückblick

Deutsche Ausgabe Preis 0.18



Erster Zeppelin aufgestiegen!

Am 2. Juli stieg das 120m. lange und 11m breite erste Luftschiff LZ 1 des Grafen Ferdinand von Zeppelin über den Bodensee auf.

Eine begeisterte Menschenmenge feierte das Ereignis.

Wright's Gleitversuche

Die Gebrüder Wright unternehmen in North Carolina (USA) erste Gleitversuche mit ihrem selbst entwickelten Flugmodell. Weitere Versuche folgen kurze Zeit später.

Olympische Spiele in Paris

Im Juli fanden in Paris die 2. Olympischen Spiele statt. Der erfolgreichste Athlet war der Amerikaner Kraenzlein, der sowohl 3 Wettläufe, als auch den Weitsprungwettbewerb gewann.

**Wenn Ihr mit Eurem Luftschiff einen Rekord gebrochen habt, gratuliert Euch die ganze Welt, und die Medien widmen Euch ihre ganze Aufmerksamkeit.**

neben Arbeitern in Eurer Werkshalle auch mehr oder weniger namhafte Forscher ein. Mit deren Hilfe wird es Euch möglich, mit der Zeit

immer größere, sicherere und auch schnellere Zeppeline zu bauen, die dann auch für wei-

**Zeppelin bietet Euch eine Unmenge an Möglichkeiten, an Geld zu kommen.**

tere Strecken bis hin zu Atlantikflügen taugen.

## Zusätzliche Einnahmequellen

Bereits um die Jahrhundertwende wußte man schon sehr gut mit dem Wundermittel Werbung umzugehen. So wie heute Sportler als lebende Litfaßsäulen durch die Gegend laufen, tapezierte man damals die Luftschiffe großflächig mit den Slogans z. B. eines Schokoladenherstellers. Natürlich steht auch Euch im Spiel diese gewinnbringende Option offen.

Glück mit einer geheimnisvollen Dame namens Rosanne Brixton.

Als cleverer Geschäftsmann beschränkt Ihr Euch natürlich nicht nur auf den Bau von fliegenden Zigarren, sondern versucht auch, in anderen Bereichen des Marktes Fuß zu fassen. Wenn man schon mal Luftschiffe besitzt, liegt es schließlich nahe, auch auf dem Transportsektor in Aktion zu treten. Also haltet Ihr die Augen offen und studiert aufmerksam die Meldungen, die der Fernschreiber ausspuckt. Dort finden sich nämlich



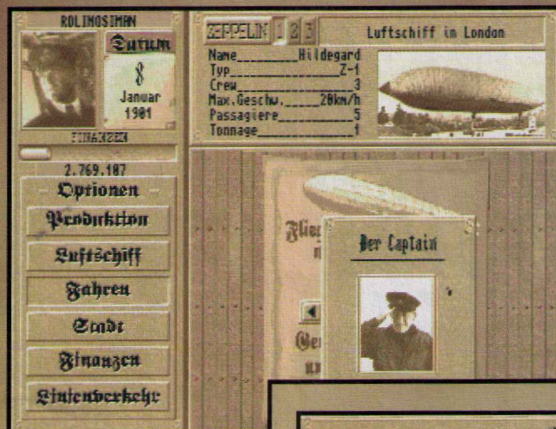
In der Werkshalle entstehen immer neue und aufwendigere Zeppelin-Modelle. Allerdings müßt Ihr für genügend Arbeiter und Rohstoffe sorgen und Geld in die Forschung investieren.

## INFO Auf Graf Zeppelins Spuren

Wer sich über das Spiel hinaus für Graf Zeppelin und seine fliegenden Zigarren interessiert, sollte einmal einen Abstecher an den Bodensee machen. Im ehemaligen Dominikaner-Kloster (heute Insel-Hotel) zu Konstanz kam der Luftschiffpionier 1838 zur Welt. 60 Jahre später gründete er die „AG zur Förderung der Luftschiffahrt“ und widmete sich unbeirrbar der Entwicklung von lenkbaren Luftschiffen. Im Jahre 1900 stieg dann Zeppelins erste „Zigarre“ mit der Bezeichnung LZ 1 von Manzell aus über dem Bodensee auf. 1924 absolvierte ZR 3 von Friedrichshafen aus seinen ersten erfolgreichen Flug über den Atlantik. Bis 1937 wurden in der Friedrichshafener Werft sage und schreibe 119 Zeppeline gebaut.

Auch heute noch steht Friedrichshafen ganz im Zeichen Zeppelins. So findet man dort neben einem pompösen Zeppelin-Denkmal an der Seepromenade auch ein richtiges Zeppelin-Museum, in dem man Modelle alter Luftschiffe, originale Einrichtungsgegenstände aus den Zeppelin-Passagierkabinen sowie Graf Zeppelins Mütze und Schutzbrille bewundern kann.





Natürlich kann man mit Zeppelin ein florierendes Transportwesen aufbauen und Güter und Personen in alle Welt verschicken.

Wem das noch nicht genügt, der kann sein Glück an der Börse versuchen und mit etwas Geschick einen florierenden Aktienhandel aufziehen.

## Irgendwas geht immer schief

Natürlich darf man nicht davon ausgehen, daß immer alles glattgeht, wenn man mit einem derart störungsanfälligen Transportmittel wie dem Zeppelin arbeitet. Zahlreiche Destsaster pflasterten schließlich auch den Weg der echten Luftschiffe - genannt sei nur der verheerende Brand der „Hindenburg“ in Lakehurst, New Jersey im Jahre 1937.

Aus diesem Grund solltet Ihr den technischen Zustand seiner Fluggeräte ständig im Auge behalten, insbesondere nach längeren, strapaziösen Fahrten. Leicht kann es nämlich passieren, daß Hülle oder



Ihr seid nicht die einzigen, die mit ihren Flugdiensten Geld verdienen wollen...

andere „warme Regen“, wenn Ihr z. B. von der Regierung für Forschungszwecke ein paar 100.000 Mark zur Verfügung gestellt bekommt.

## Wie spielt sich's?

Zeppelin - Giants of the Sky weist nicht nur ein durchdachtes Spielkonzept auf, sondern neben den stilvollen Grafiken auch eine sehr gelungene Maussteuerung. Die ist dermaßen intuitiv und leicht zu

erlernen, daß man das gut gemachte Handbuch zum Einstieg eigentlich gar nicht konsultieren muß: Mit der linken Maustaste wählt man auf dem Bildschirm die Optionen an und mit der rechten Taste gelangt man aus den Untermenüs wieder zurück in den Hauptscreen - einfacher geht's nicht!

Die Sounduntermalung des Spiels ist eher unspektakulär und beginnt wegen der ständigen Wiederholungen bald zu nerven. Zudem stellt die Musik in dem Programm das einzige Element dar, das sich stilistisch nicht vollkommen in das Gründerzeit-Ambiente einfügt. Im Rahmen einer Special Edition erhält man zusätzlich als Bonus eine Audio-CD mit weitgehend belanglosen Zeppelin-Kompositionen von Matthias Steinwachs.

Alles in allem hinterläßt Zeppelin - Giants of the Sky einen durchweg positiven Eindruck. Wer dieses Programm kauft, erhält für sein Geld eine Riesenportion intelligente Unterhaltung und lernt obendrein noch was über die Pioniere der Luftfahrt. Sehr empfehlenswert!

Herbert Aichinger



Wenn Ihr eine bestimmte Stadt als Reiseziel anwählt, erhaltet Ihr auch einige Hintergrundinfos über die Gegend und könnt evtl. mit der dortigen Regierung Verhandlungen führen.

Motoren plötzlich derart ramponiert sind, daß ein weiterer Betrieb für Besatzung und Passagiere lebensgefährlich wäre. Regelmäßige Wartung ist also angesagt, und die ist - um das Ganze zusätzlich zu erschweren - nur in der Heimatwerft möglich.

Trotzdem hat man nie alle Eventualitäten im Griff. Diverse Zufallsereignisse machen einem immer wieder zu schaffen: so kann man auf einem Flug jederzeit in ein Unwetter geraten, das man ungeachtet des Zeitverlusts unbedingt umschiffen sollte, um Passagiere und die Ladung nicht zu gefährden. Wer aufgrund eines solchen Vorfalles dann nicht in der Lage ist, einen Transportauftrag rechtzeitig zu erledigen, zahlt zusätzlich eine saftige Konventionalstrafe. Gelegentlich ereilt Euch per Zufall aber auch der eine oder

## COMMENT

Neben Oldtimer nimmt Zeppelin unter den Wirtschaftssimulationen eine Sonderstellung ein. Beide Programme versetzen einen in die Zeit des technologischen Aufbruchs. Anspruchsvoll und interessant zugleich!



## FACTS

Hersteller: Ikarion ■  
Spieler: 1 ■ Disks: 6  
Preis: ca. DM 100,- ■  
Englisch nötig: nein ■  
Festplatte: wird unterstützt ■  
2. Laufwerk: wird unterstützt ■  
Steuerung: Maus, Tastatur ■

- + hoher Informationswert
- auf Dauer etwas eintöniger Ablauf

GAMEPLAY	82%
GRAFIK	70%
SOUND	68%
MOTIVATION	78%
<b>GESAMT</b>	<b>80%</b>



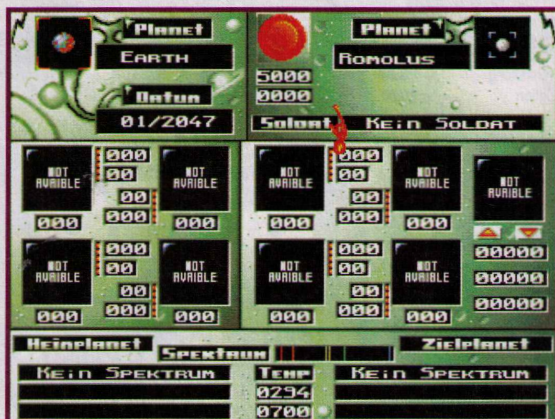
---

---

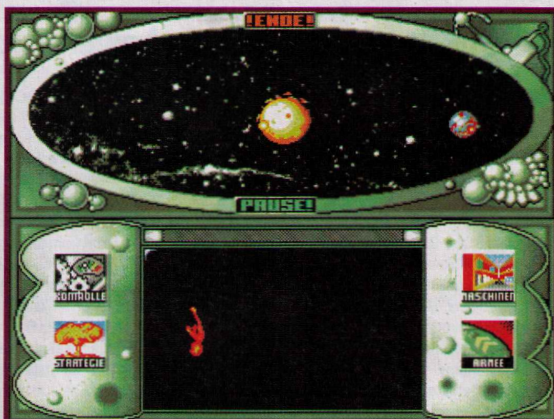
---

---





Viel Abwechslung wird einem nicht geboten: die verschiedenen Menücreens sehen alle fast gleich aus. Langweilig!



„Fliegenfangen“ auf dem Amiga: verzweifelt versucht man, die kreisenden Planeten mit dem Cursor zu erwischen!

## Das verlorene Hirnpotential

# SternSiedler

Wieder einmal machen sich die Menschen in die entlegensten Ecken des Universums auf, um fremde Planeten zu erobern. Neu ist die Idee ja nicht gerade...

Oase möchte mit dem Strategie-Fliegenge- wicht SternSiedler in 50 Leveln das Universum unterjochen. Eine wahrhaft schreckliche Vorstellung! Nach Eingabe eines Zugangs-codes gelangt man in den Hauptscreen, in dem sich Planeten durch ein Sonnensystem bewegen. Zusätzlich findet man noch einige Buttons, mit deren Hilfe man in diverse Untermenüs verzweigen kann.

### Kalter Kaffee

Zunächst gilt es, sich über die Eigenschaften der Planeten zu informieren und herauszufinden, wer Freund und wer Feind ist. Also verfolgt man die ziemlich rasant kreisenden Himmelskörper verzweifelt mit dem Mauscursor, ganz so, als ob man eine nervöse Fliege fangen wollte. Anschließend geht man daran, sich für die Eroberung aller Planeten vorzubereiten. Dazu ist es - wie in Dutzenden von anderen Programmen auch - nötig, für seine Bevölkerung optimale Lebensumstände zu

schaffen, Energie und Erze zu gewinnen sowie eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Entscheidend auf den Fortschritt wirkt sich dabei der „Evolutiongrad“ und das „Hirnpotential“ der Planetenbewohner aus.

### Spar-Strategie

Von der Aufmachung her ist SternSiedler alles andere als spektakulär. Die verschiedenen Menücreens unterscheiden sich grafisch kaum voneinander, so daß sich schon nach kurzer Spielzeit Eintönigkeit breitmacht. Die paar Animationen, die man zu sehen bekommt, wirken ebenfalls wenig professionell. Unterstrichen wird die trostlose Optik durch den pathetisch wummernden Sound, der wohl Unheimlichkeit suggerieren soll.

Auch das Handbuch ist eine Klasse für sich: der Autor liefert neben der Spielebeschreibung auch einen kurzen, mißlungenen Science Fiction-Erguß ab und beweist einen erstaunli-

chen Mut zum Rechtschreibfehler! Respekt! Aber irgendwie wirkt es lächerlich, wenn Leute, die nicht einmal in der Lage sind, einen orthographisch halbwegs fehlerfreien Satz zu Papier zu bringen, sich martiali-

schen High-Tech-Phantasien hingeben und Herrscher über das Universum werden wollen. Vielleicht hätte dem Ganzen ein wenig mehr „Hirnpotential“ gutgetan.

**Herbert Aichinger ■**

## COMMENT

Die SternSiedler können mit hochgradiger Konkurrenz auf dem Strategie-Sektor nicht mithalten. Sie bieten nicht genug Abwechslung, um das ausgelutschte Thema der Planetenbesiedlung nochmal interessant zu machen.



### FACTS

**Hersteller:** Oase ■  
**Spieler:** 1 ■ **Disks:** 1  
**Preis:** ca. DM 50,- ■  
**Englisch nötig:** nein ■  
**Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** -  
**Steuerung:** Maus, Tastatur ■

**GAMEPLAY** 37%

**GRAFIK** 59%

**SOUND** 35%

**MOTIVATION** 22%

**GESAMT** 28%



-



alles



# Wital

## Versand Service GmbH

**Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell**

**Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>

**Unser Ladenlokal in AUGSBURG**

**Karolinenstraße / Ecke Karlstraße**

**Mo. - Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr**

### AMIGA

ALLEN OLYMPICS \* 54,90

#### ALL TERRAIN RACERS

DT. ANL. 49,90

ARMOUR GEDDON 2 45,90  
ALFSCHWUND OST KOMPL. DT. 1MB 65,90

#### AWARD WINNERS PLATINUM INCL. LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2

KOMPL. DT. 75,90

AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOO! \* 54,90  
SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 59,90  
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLELIFE K.D. 54,90  
BATTLELIFE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90  
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 65,90

#### BIING !

KOMPL. DT. (2MB + HD) 79,90

BLUE-BYTE KOMPL. INKL. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 44,90  
ARCADE GAME 69,90  
BOBS BAD BAY DT. ANL. 59,90  
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG 54,90  
BUMP N BURN DT. ANL. 59,90  
CANNONFODDER 2 KOMPL. DEUTSCH 59,90

#### CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS / ZAK MC KRACKEN

KOMPL. DT. 89,90

COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB 54,90  
CROSS CHECK (ESHOOCKEY) KOMPL. DT. 44,90  
DAVIN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 75,90  
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB 89,90  
DER CLOU KOMPL. DT. 1MB 75,90  
DER CLOU - DIE PROFISCHKETTE - KOMPL. DT. 45,90  
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNITIME / DYNATECH - 54,90  
WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 59,90  
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90  
DRAGON STONE DT. ANL. 59,90  
DREAMWEB KOMPL. DT. \* 69,90

#### ELITE 3

#### - FIRST ENCOUNTERS -

KOMPL. DEUTSCH A1200 59,90

ELFMANIA DT. ANL. 54,90  
FLAMINGO TOURS KOMPL. DEUTSCH 65,90  
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB 49,90  
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANLEITUNG 54,90  
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90  
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90

#### BUNDESLIGA MANAGER

#### HATTRICK SUPPORTER

KOMPL. DEUTSCH 49,90

JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90  
KID CHAOS DT. ANL. 59,90  
KINGDOMS OF GERMANY\* KOMPL. DT. 65,90  
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90  
KINGSPIN - ARCADE SPORTS BOWLING - DT. ANL. 29,90  
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB 79,90  
LOLLYPOP DT. ANL. 65,90  
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 65,90

#### LOTHAR MATTHAEUS

#### SUPERSOCCER

KOMPL. DT. 54,90

MARELEOUS DT. ANLEITUNG 34,90  
OVERFLORD AMIGA 1200 3.5" 65,90  
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 54,90  
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 85,90  
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90  
POTRAINER KOMPL. DEUTSCH 79,90  
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH 69,90  
ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT. 59,90  
RUESSLSHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH 59,90

#### SENSIBLE GOLF

DT. ANL. \* 59,90

SENSIBLE GOLF DT. ANL. \* 59,90

#### SKIDMARKS II -

#### SUPERSKIDMARKS -

54,90

SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT. \* 79,90

### AMIGA

SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90  
SHAO FU DT. ANLEITUNG 55,90  
SIM CLASSICS INK. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE D.A. 79,90  
SKELETON KREW DT. ANL. A1200 65,90  
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. 75,90

#### U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -

KOMPL. DT. 69,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90  
STARLORD SPECIAL EDITION DT. ANLEITUNG \* 29,90  
STARLORD KOMPL. DT. 79,90  
THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90  
TOP GEAR 2 DT. ANLEITUNG 49,90  
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90  
TRAPS & TREASURES DT. ANL. 59,90

#### ZEPPELIN -

#### GIANTS OF THE SKY

KOMPL. DT. 69,90

VALHALLA 59,90  
X IT DT. ANLEITUNG 39,90  
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANLEITUNG 29,90  
WORLD OF BUSINESS INK. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90  
ZEZWOLF DT. ANLEITUNG 59,90

### AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DEUTSCH 29,90  
4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG 19,90  
688 ATTACK SUBMARINE 29,90  
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90  
ADAMS FAMILY 24,90  
ANOTHER WORLD DT. ANL. 24,90  
ARCADE POOL DT. ANL. 24,90  
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD 34,90  
ARMALYTE 9,90  
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 39,90  
BANSHEE NUR A 1200 24,90  
BATMAN RETURNS DT. ANL. 15,90  
BATTLETEAM (BATTLELIFE & DATA) DT. 1MB 49,90

#### BENEATH A STEEL SKY

KOMPL. DEUTSCH 24,90

BILLS TOMATO GAME 14,90  
BLACK CRYPT 1 MB 29,90  
BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90  
BLUTZKREIG MB 19,90  
BOB DT. ANLEITUNG 9,90  
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG 29,90  
BUCKHORN 29,90  
CADAVER & PAY OFF DT. ANL. 35,90  
CAMPAIGN 2 29,90  
CHAOS ENGINE 29,90  
CIVILIZATION NUR AMIGA 1200! 29,90  
CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE OR A CORPS ANOTHER WORLD 54,90  
COLONELS REQUEST - SIERRA - DT. ANL. 34,90  
COOL SPOT DT. ANLEITUNG 24,90  
CYBERPUNK DT. ANL. 15,90

#### DAS SCHWARZE AUGE:

#### SCHICKSALKLINGE

KOMPL. DEUTSCH 49,90

DARK SEED DT. ANLEITUNG 39,90  
DELUXE STRIP POKER 15,90  
DESERT STRIKE 29,90  
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90  
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 1MB 39,90  
DOOFUS - JUMP N RUN - DT. ANLEITUNG 29,90  
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90  
DUNE II - BATTLE OF ARAKS - 35,90  
ELITE PLUS DT. ANL. 35,90

#### EISHOCKEY MANAGER

INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH 19,90

EMLYN HUGHES INT. SOCCER 9,90  
EPIC DT. ANLEITUNG 29,90

#### EXCELLENT GAMES inkl. POPULOUS

#### 1 / JAMES POND 2 / ARCHER MC

#### LEANS POOL / SPACE SHUTTLE

35,90

EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90  
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 39,90  
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90

#### FIELDS OF GLORY

DT. ANLEITUNG 35,90

F16 COMBAT PILOT 1MB 15,90

### AMIGA Sonderposten

F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB 34,90  
F29 REITALATOR 29,90  
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. 1MB 35,90  
GENESIA 29,90

#### FALLEN EMPIRE

KOMPL. DT. 1MB 29,90

GREAT CROOKS 2 DT. ANLEITUNG 29,90  
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 35,90

#### FOOTBALL GLORY

DT. ANL. 19,90

HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 34,90

#### GOBLIINS 2

KOMPL. DT. 1MB 19,90

HERO QUEST 2 - LEGACY OF SORASIS - HISTORY LINE 1014 - 1016 DT. 1MB 35,90  
HOYLES BOOK OF GAMES 2 DT. ANLEITUNG 29,90  
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANLEITUNG 29,90  
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS. 9,90  
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90  
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KPL. DT. 1MB 54,90  
ISHARI IN KOMPL. DT. 29,90  
JIMMY WHITE SNOOKER 34,90

#### JURASSIC PARK

DT. ANL. 19,90

KINGS QUEST I DT. ANLEITUNG 29,90  
KINGS QUEST II DT. ANLEITUNG 29,90  
KINGS QUEST III DT. ANLEITUNG 29,90  
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90  
KINGS QUEST 5 19,90  
K 240 - UTOPIA II - 29,90  
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB 39,90  
LEGEND OF VALOUR 19,90  
LEISURE SUIT LARRY I DT. ANL. 1 MB 29,90  
LEISURE SUIT LARRY 2 DT. ANL. 29,90  
LOOM KOMPL. DT. 1MB 35,90

#### LOST VIKINGS

KOMPL. DT. 29,90

LOTHAR MATTHAEUS SOCCER DT. ANL. 19,90  
M1 TANK ARCADE DT. ANL. 1MB 54,90  
MAD TV KOMPL. DT. 1MB 39,90  
MAN-HUNTER NEW YORK 29,90  
MAN-HUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 35,90  
MONSTERBUSINESS 5,90

#### POOLS OF DARKNESS

KOMPL. DEUTSCH 1MB 24,90

NICK FALDO ULTIMATE GOLF 19,90

#### MR. NUTZ

DT. ANL. 24,90

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1MB 29,90  
PANZA KICK BOXING DT. ANL. 29,90  
PGA TOUR GOLF PLUS 34,90  
PRATES DT. ANL. 29,90

#### OLDTIMER

KOMPL. DEUTSCH 49,90

POLICE QUEST 1 MB 34,90  
POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL. 34,90  
POLICE QUEST 3 1 MB 34,90  
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90  
POPULOUS 2 29,90

#### PATRIZIER

KOMPL. DEUTSCH 49,90

POWERMONGER INCL. WAY DATA DISK 29,90  
PREMIERE MANAGER 2 1MB 19,90  
PRIME MOVER DT. ANL. 9,90  
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 35,90  
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL. 35,90  
REACH FOR THE SKIES 35,90  
ROAD RASH 29,90  
ROME AD DT. ANLEITUNG 29,90

#### RUFF N TUMBLE

DT. ANLEITUNG 24,90

SECRET OF MONKEY ISLAND I KOMPL. DT. 1MB 39,90  
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL. 29,90  
SIERRA SOCCER DT. ANL. 24,90  
SIM ANT 29,90

### AMIGA Sonderposten

SIM CITY 2000 NUR A 1200/4MB 29,90  
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90  
SKIDMARKS 29,90

#### SHADOW FIGHTER

DT. ANLEITUNG 29,90

SPACE QUEST 1 - SIERRA - 29,90  
SPACE QUEST 2 - SIERRA - 29,90

#### SIM CITY & LEMMINGS 1

DT. ANLEITUNG 24,90

SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG 34,90  
SPACE QUEST 4 1MB 34,90

#### SPACE HULK

DT. ANLEITUNG 34,90

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 29,90  
SUBVERSIVE COMMANDER 19,90  
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN 29,90  
TORNAADO 24,90

#### TURRICAN III 1MB

24,90

URIDIUM II DT. ANL. 29,90  
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 19,90  
WATERLOO DT. ANL. 9,90  
WING COMMANDER 1MB 29,90  
WHALES VOYAGE 19,90  
WOLFFCHILD 19,90  
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB 19,90  
ZAK-MCGRACKEN KOMPL. DT. 39,90  
ZOO 2 DT. ANLEITUNG 24,90

### AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90  
ARCADE POOL 29,90  
BANSHEE DT. ANL. 24,90  
BATTLELIFE ENHANCED 59,90  
D-GENERATION DT. ANL. 49,90  
DANGEROUS STREETS 59,90  
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG 39,90  
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG 69,90  
FIELDS OF GLORY DT. ANL. 69,90  
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 59,90  
GUARDIAN 59,90  
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 59,90  
JETSTRIKE 54,90  
LEMMINGS 24,90  
LAST NINJA 3 19,90  
LOST VIKINGS 29,90  
MEGA RACE \* 65,90  
MICROCOSM 24,90  
MORPH 59,90  
NIGEL MANSELL RACING 19,90  
PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG 65,90  
PRATES DT. ANL. 29,90  
ROBOCODE - JAMES POND - 19,90  
RYDER CLIP GOLF 24,90  
SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG 59,90  
SKELETON KREW DT. ANLEITUNG 59,90  
SUPER STARDUST 54,90  
SYNDICATE 3 65,90  
THEME PARK 59,90  
TOP GEAR 2 54,90  
TONER ASSAULT DT. ANL. 54,90  
TROLLS DT. ANL. 29,90  
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL. 59,90  
UNIVERSE 24,90  
ZOO! 19,90  
ZOO! II 24,90

### AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL. 69,90  
BALDIES KOMPL. DEUTSCH \* 59,90  
BING I KOMPL. DT. 79,90  
BUSSE & SOJAK 59,90  
BRUTAL KOMPL. DEUTSCH \* 59,90  
DER CLOU KOMPL. DT. 75,90  
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D. 69,90  
DREAMWEB KOMPL. DEUTSCH 69,90  
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH 59,90  
FIELDS OF GLORY DT. ANL. 59,90  
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. \* 45,90  
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90  
HATTRICK - BUNDESLIGA MANAGER 3 - KPL. DT. 79,90  
HIGH SEAS TRADER KOMPL. DT. 59,90  
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 59,90  
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 79,90  
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90  
LION KING DT. ANL. 59,90  
MARVINS MARVELOUS ADVENTURE DT. ANL. 59,90  
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 59,90  
PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG 59,90  
REUNION KOMPL. DEUTSCH 65,90  
RISE OF THE ROBOTTS KOMPL. DEUTSCH 65,90  
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL. 59,90  
RUESSLSHEIM - DETROIT - KOMPL. DT. 79,90  
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 79,90  
SUBWAR 2000 DT. ANL. 75,90  
SUPER STARDUST 69,90  
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 69,90  
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL. 69,90

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



## Netter Hüpfen!

# Action Cat

Völlig unerwartet trafen Anfang des Monats zwei Magnetscheiben von einem unbekannten Produzenten in unserer Redaktion ein. Neugierig testeten wir sein Machwerk und stellen Nachforschungen an...

Die Vorgeschichte über einen Zahnpasta produzierenden Planeten mit verrücktgewordenen Robotern ist ebenso wie ein Kurz-Intro ziemlich belanglos. Geboten wird durchschnittliche Jump & Run-Kost, die ihre Ideen aus

vielen bekannten Highlights bezieht. Über

Auch wenn die Welten keine besonderen Namen tragen, wird es von Abschnitt zu Abschnitt zunehmend futuristischer.



Optionsarmut kann man bei Action Cat nicht klagen. Zusätzlich zu fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen werden für bestandene Welten Level-Codes vergeben. Drei Welten wollen bewältigt werden, die grafisch etwas an das farbenfrohe Magic Pockets erinnern, wobei jede Welt mit neuen Gegneranimationen aufwarten kann. In den Levels verteilt gibt

es den üblichen Schnickschnack wie Geldmünzen, Power-Ups und Energie-Herzen. Die Ideen wurden aus den verschiedensten Full-Price-Spielen abgekupfert und zuviel davon in ein Erstlingswerk gezwängt. Action Cat wird deshalb nicht abgründig schlecht, kommt jedoch auch kaum über das PD-Niveau hinaus.

Oliver Preißner ■

### FACTS

**Hersteller:** H. Spierling, Kiel ■ **Spieler:** 1  
■ **Disks:** 2 **Preis:** unter DM 20,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** - ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt  
■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur ■



einfache Kost zu günstigen Preis



hakelige Steuerung

GAMEPLAY 42%

GRAFIK 52%

SOUND 32%

MOTIVATION 46%

GESAMT 44%

## Schön (&) langweilig!

# Backgammon Royal

Wenn ein Softwarevertreiber mal wieder einem Spiel die Krone aufsetzt und es mit „Royal“ betitelt, kann man sich sicher sein, daß es sich um die x-te Version eines abgedroschenen Karten- oder Brettspiels handelt.

Backgammon gehört unumstritten zu einem der ältesten dem Menschen bekannten Spiele. Artverwandte Spielbretter wurden bereits in Jahrtausende alten

Ausgrabungen gefunden. Von einer festen Aufstellung ausgehend, ziehen zwei Spieler in gegenläufiger Richtung 15 Steine über 24 Felder. Sieger ist, wer durch Würfeln und

geschicktes Kombinieren der Augenzahlen zuerst alle seine Steine vom Spielbrett nehmen durfte. Hier zeichnen den Klassiker noch einige nette Features aus. Zum einen kann der noch relativ ungebräuchliche Dopplerwürfel zum Einsatz kommen. Je nach gewürfelter

Augenzahl werden darüber hinaus optional die erreichbaren Felder markiert, was dem einen oder anderen Anfänger sicherlich zugutekommt. Die flotten Spielzüge des Computergegners können zudem über einen ausgefeilten Taktik-Editor beeinflusst und verändert werden. So begeistert wie ich vom Spiel an sich bin, so würde ich auf dem Computer jedes vernünftige Action-Game sofort vorziehen.

Oliver Preißner ■

### FACTS

**Hersteller:** Wolf Software & Design ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 1  
**Preis:** ca. DM 59,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** -  
■ **Steuerung:** Tastatur



variable Spielstärken des Computers



zu hoher Preis für einen alten Aufbau

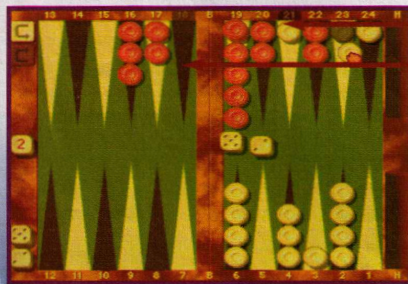
GAMEPLAY 42%

GRAFIK 38%

SOUND 25%

MOTIVATION 35%

GESAMT 40%



Für alle, die schnell den Überblick verlieren, können die mit einem Wurf erreichbaren Felder automatisch hervorgehoben werden.



# Ramsch auf dem Amiga

## Skat Royal

Wenn ein Mitglied Eurer Skatrunde von einem Abend zum anderen plötzlich viel besser spielt, kann das nur einen Grund haben: er übt zuhause heimlich mit seinem Amiga!

Wozu braucht man denn ein Skat-Programm? Die Stimmung, die in einer trauten Kartelrunde aufkommt, kann doch ein Computerspiel nicht ersetzen! So oder so ähnlich werden jetzt sicher viele von Euch denken. Trotzdem hat Skat Royal durchaus seinen Sinn: Zum einen sind die Skatbrüder nicht immer präsent, wenn man gerade das unbändige Verlangen nach einer zünftigen Partie verspürt, zum anderen eignet sich das Programm hervorragend für Gelegenheitspieler zum Üben.

In Skat Royal spielt Ihr gegen zwei vom Amiga simulierte Gegner, die so manchen Kartenspieltrick draufhaben.

Grand Ouvert, Kontra und Re, Ramsch und Bockrunden dürfen gezoct werden, und ein spezieller Turniermodus erlaubt das Spiel nach den offiziellen Skatregeln. Eine integrierte Hilfefunktion versorgt Euch während des Spiels mit Tips und Tricks, so daß Ihr Eure Fähigkeiten kontinuierlich steigern könnt.

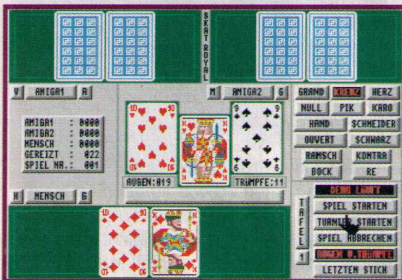
Selbstverständlich darf man auch eine Reihe individueller Einstellungen treffen, die von den offiziellen Regeln abweichen.

Um wenigstens für ein Minimum an Atmosphäre zu sorgen, wurde das Programm mit einer Sprachausgabe ausgestattet, die das Mischen und Verteilen der Karten sowie das

Reizen akustisch witzig untermalt.

**Herbert Aichinger**

In Skat Royal kann man mit zwei Computergegnern seine Kartelkünste üben.



### FACTS

**Hersteller:** Oase ■  
**Spieler:** 1 ■ **Disks:** 2  
**Preis:** ca. DM 60,- ■  
**Englisch nötig:** nein ■  
**Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** -  
**Steuerung:** Maus ■

**GAMEPLAY** 75%

**GRAFIK** 43%

**SOUND** 63%

**MOTIVATION** 72%

**GESAMT** 70%

+ übersichtlich, viele Optionen

-



BESTELLANNAHME:

Mo-Fr 10.00-18.30

Sa 10.00-14.00

Tel.: 0241/533131

Mo-Fr 19.00-21.30

Tel.: 0241/527010

Fax: 0241/508973

Fax: 0241/563902

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

AMIGA 1MB Preis Zeppelin DV 67,90DM

AMIGA CD 32 Preis

Aladdin AGA DH	59,90DM	All Terrain Racing DH	47,90DM
Alien Breed 3D AGA DH *	49,90DM	Arcade Pool DH	27,90DM
All Terrain Racing DH	47,90DM	Banshee DH	34,90DM
B17 Flying Fortress DH	34,90DM	Beneath a steel sky DV	84,90DM
Base Jumpers DH	47,90DM	Benefactor DH	34,90DM
Battle Team DH	34,90DM	Big Six Dizzy EV	34,90DM
Battle Isle Data Disk 2 DV	34,90DM	Brian the Lion EV	44,90DM
Bling! DV	79,90DM	Bubba 'n Six & Prem. DH	39,90DM
Bling! AGA DV	84,90DM	Bubble 'n Squeak EV	59,90DM
Budokan DH	32,90DM	Bump'n'Burn DH	49,90DM
Bulima 3 Hatrick DV o. AGA	79,90DM	Bureau 13 DV *	59,90DM
Bulima 3 Supporter DV	44,90DM	Chuck Rock 1 & 2 DH	39,90DM
Christoph Kolumbus DV	69,90DM	Clockwise EV	39,90DM
Combat Classics 3 DH	67,90DM	Darkseed EV	49,90DM
Cross Check DV	39,90DM	Death Mask EV	59,90DM
Cyberpunk DH	19,90DM	Defender of the crown EV	29,90DM
Das Schwarze Auge DV	49,90DM	Dennis DH	27,90DM
Dawn Patrol DV	67,90DM	Der Clou DV	64,90DM
Delphine Classics DH	49,90DM	Dragonstone DH	59,90DM
Der Clou DV	64,90DM	Elite 3 DH *	79,90DM
Der Clou - Profidisk DV	39,90DM	Fields of Glory DH	59,90DM
Der Reeder DV	67,90DM	Flink DH	39,90DM
Die Siedler DV	47,90DM	Guardian EV	54,90DM
Dogfight DH	34,90DM	Impossible Mission EV	34,90DM
Doppelpaß DV	79,90DM	International Karate + EV	39,90DM
Dragonstone DH	59,90DM	Jungle strike DH	59,90DM
Dreamweb AGA DV	67,90DM	Kid Chaos DH	54,90DM
Dune DH	34,90DM	Kingpin Bowling DH	29,90DM
Elite 3 DV AGA *	67,90DM	Mathematik leicht gemacht	59,90DM
Eye of the beholder DV	34,90DM	Oldtimer DV *	69,90DM
Fields of glory DH 2MB	34,90DM	Out to Lunch DH	47,90DM
Flamingo Tours DV	79,90DM	PGA European Tour DH	59,90DM
Formula One Grand Prix DH	34,90DM	Photolite DV	49,90DM
Frontlines DV	59,90DM	Pinball Fant./Sleepw. DH	29,90DM
Gunship 2000 DH	34,90DM	Pinball Illusions DH	59,90DM
High Seas Traders AGA DV	59,90DM	Powerdrive DH	59,90DM
History Line 1914-18 DV	34,90DM	Prey EV	59,90DM
Indiana Jones 3 DV	34,90DM	Quik EV	19,90DM
Indiana Jones 4 DV	47,90DM	Rise of the robots DH	59,90DM
ITS International Cricket DH	47,90DM	Roadkill EV	59,90DM
Jungle Strike DH o. AGA	59,90DM	Shadow Fighter DH	59,90DM
King's Quest V DV	59,90DM	Simon the sorcerer DH	67,90DM
Kingpin Bowling DH	27,90DM	Skeleton Crew DH	64,90DM
König der Löwen DH AGA	59,90DM	Subwar 2050 DH	59,90DM
Lemmings 3 AGA DH	67,90DM	Superfrog DH	29,90DM
L. of the realm DV o. AGA	59,90DM	Super Stardust DH	49,90DM
Mad TV DV	34,90DM	Syndicate DV *	VO 5,95
Oldtimer DV	44,90DM	Top Gear 2 DH	49,90DM
Overlord DV	59,90DM	U.F.O. DH	59,90DM
PGA European Tour DH	59,90DM	Ultimate Body Blows DH	49,90DM
Pinball Illusions AGA DH	59,90DM	Video Creator	79,90DM
Pizza Connection DV	79,90DM	World Cup Golf DH *	49,90DM
Populous + DH	34,90DM		
Populous 2+ DV	39,90DM		
Powerdrive DH	49,90DM		
RAN Trainer DV *	84,90DM		
Reach for the skies DH	34,90DM		
Reunion DV o. AGA	67,90DM		
Rings of Medusa Gold DV	64,90DM		
Rise of the robots DH	64,90DM		
Roadkill DH o. AGA	49,90DM		
Rüsselsheim V1.1 DV o. AGA	59,90DM		
Secret of monkey Isl. DV	34,90DM		
Sensible world of Soc. DV	59,90DM		
Shaq-Fu DH	49,90DM		
Sim Ant Classic DH	34,90DM		
Sim City Classic DV	34,90DM		
Sim City 2000 DV AGA	67,90DM		
Sim Earth Classic DV	34,90DM		
Skeleton Crew AGA DH	67,90DM		
Star Trek 25th AGA DV HDD	84,90DM		
Subwar 2050 AGA DH	67,90DM		
Super Stardust AGA DH	54,90DM		
Theme Park DV	49,90DM		
Their finest Hour DH	39,90DM		
Top Gear 2 DH	49,90DM		
Tower Assault DH	34,90DM		
Triple Fun DH	64,90DM		
UFO DV oder AGA	67,90DM		
Zak McCracken DV	34,90DM		
Zeewolf DH	64,90DM		

Zubehör + AMIGA CD Preis

Spielösungen je	19,95DM
Competition Pro o. Mini	24,90DM
Competition Star o. Mini	34,90DM
Joypad Honeybee CD 32	39,90DM
Maus Alfa Power	39,90DM
Trackball Alfa Power	89,90DM
Festplatten für Amiga	ab 498,00DM
Aminet SET 1 (4CD)	49,90DM
Aminet 5	19,90DM
Weird Science (2CD)	44,90DM
World of Amiga	39,90DM
CD-Boot 1.0	54,90DM
DiskSalv 3	69,90DM
Kick &WB 3.1	179,00DM
Megahits 4	67,90DM
Meeting Pearls 2	19,90DM
Personal Paint DV	79,90DM
Personal Write DV	49,90DM
Goldfish 2 (2CD)	49,90DM
Fresh Fish Vol. 8	54,90DM
Siegfried Antivirustools DV	69,90DM
X-Copy DV	49,90DM

Ergänzt unsere AGB. Versand erfolgt per Post, zzgl. DM 7,- Porto/Verpackung. + NN + 3DM Zahlscheingebühr, oder Vorkasse per Eurocheck/Überweisung (Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen, BLZ 39050000) zzgl. DM 7,-. Ab DM 180,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbanweisung + DM 28,-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktionsänderungen vorbehalten. Mit \* gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. AGA = Amiga 1200





Die Streckenrekorde entsprechen der Realität und können abgespeichert werden.



Die sechzehn Rennstrecken lassen sich in unterschiedlicher Reihenfolge bestreiten.

## Neuaufgabe des Domark-Hits

# F1 World Ch

Einmal gegen Schumacher und Hill um die Wette düsen und ihnen zeigen, wie man in Monaco gekonnt überholt? Domarks aktualisierte Version von F1 macht's möglich. Wir sind für Euch aufs Gas getreten!

Der augenblickliche Formel 1-Boom bleibt glücklicherweise auch der Amiga Games nicht erspart. Eine ganze Reihe neuer Spiele befaßt sich mit diesem Thema, von Turbo Trax über Leading Lap bis hin zu Pole Position wird alles nur Erdenkliche abgedeckt. Angesichts dieser Tatsache kann man es Domark nicht verübeln, daß sie ihre offizielle Formel 1-Lizenz noch einmal verwerten und das schon etwas ältere Spiel F1 gründlich renoviert und auf den neuesten Stand gebracht

haben, das heißt, der allerneueste Stand ist es nun leider auch nicht.

### Original aus der Formel 1!

Während die Software-Konkurrenz fiktive Wagen und Fahrer ihre Runden drehen läßt, bekommt man es bei F1 World Championship mit acht Original-Teams samt deren Fahrern und den sechzehn echten Rennstrecken zu tun. So kann man beispielsweise problemlos

in die Haut von Michael Schumacher schlüpfen und mit J. J. Lehto als Teamkollegen die Formel 1-Saison angehen. Formel 1-Profis haben hier schon gemerkt, daß es sich nicht um die augenblicklichen Teamzusammensetzungen handelt. Tatsächlich wurden die Teams und Strecken aus der Saison 1994 übernommen, die Michael Schumacher ja bekanntlich als Weltmeister abschloß. Da sich ja bei den Spitzenteams und den Strecken nicht allzuviel getan hat, läßt sich dies verschmerzen, auch wenn dieses Jahr neben dem Hockenheimring noch der Nürburgring auf dem Termin-Kalender stehen würde.

### Fun statt Streß!

Wer nun auf eine waschechte Formel 1-Simulation im Stil des

Im Zweispieler-Modus macht es erwartungsgemäß am meisten Spaß.

Klassikers Formula 1 Grand Prix hofft, das wir auf den Seiten 78 und 79 genauer vorstellen, wird etwas enttäuscht sein. F1 ist eher ein leicht zu spielendes Rennspiel nach Lotus-Manier, d. h. schon nach kurzer Zeit steuert man die Boliden locker um die Pisten, ohne daß man auf exakte Ideallinienführung oder genaues Abbremsen achten muß. Einzig und alleine in den Boxen kann man mehr oder weniger relevante Einstellungen vornehmen. Ob man mittels der Flügelstellung Spitzengeschwindigkeiten und Abtrieb beeinflusst oder unterschiedliche Spritmengen mit sich führt, entscheidenden Einfluß haben diese Faktoren kaum.

Wichtiger ist es da schon, ob man nun manuell oder automatisch schaltet oder die richtigen





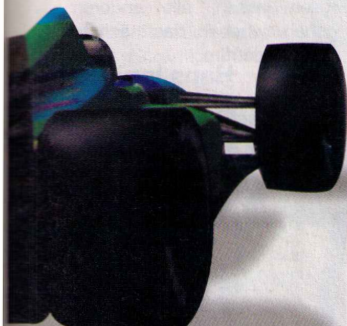


Vor dem Rennen muß man sich im Qualifying erst einmal einen guten Startplatz erkämpfen.



Im Gegensatz zur Realität wird das Rennen in diesem Spiel nicht schon am Start entschieden.

# Championship



Reifen aufzieht, denn bei Regenwetter könnten Slicks recht gefährlich werden. Der Kampf um Verbesserungen im Zehntelsekundenbereich kommt bei Domark kaum vor, wobei Formula 1 Grand Prix hieraus seinen Reiz bezieht. Dafür ist es jedoch leicht zu spielen und bietet einen gelungenen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, wo man gegen einen Kumpel fahren kann. An Optionen herrscht ansonsten kein Mangel. Im Practice-Modus kann man einzelne Strecken probefahren, während man sich im herausfordernden Knock Out-Modus einen möglichst guten Highscore erarbei-

tet. Um eine Runde weiterzukommen, muß man mindestens als achter ins Ziel einrutschen. Die Krönung ist selbstverständlich der Championshipmodus, in dem man alle sechzehn Rennstrecken in einstellbarer Reihenfolge abdüst und Punkte sammelt. Bevor man auf Punktejagd geht, gilt es, in der Qualifikation einen möglichst guten Startplatz zu erfahren. Gelegentliche Pit-stops wollen im Rennen genau getimt sein, denn einsetzender Regen verlangt das Wechseln der Reifen sofort.

## Wie sieht's aus?

Grafisch und technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum was getan. Die Präsentation ist anständig, die Ähnlichkeit der Porträts mit den Fahrern annehmbar. Für eine gute Atmosphäre sorgen die schnellen 3D-Grafiken, die allerdings nicht besonders detailliert sind. Geschwindigkeitseinbußen muß man beim

Zwei-Spieler-Modus übrigens kaum hinnehmen. Auf gleichem Qualitätsniveau liegt der passable Sound. Was mich aber an diesem Spiel nach wie vor nervt, ist das absolut unrealistische Kollisionsverhalten. Düst man auch nur einen Pixel gegen eine Säule, bleibt das Fahrzeug völlig abrupt stehen. Ein kerniger Überschlager oder

ein Schleudermanöver durch das Kiesbett wären meiner Meinung nach hier schon angebracht gewesen. Insgesamt gesehen ist F1 World Championship Edition gut gelungen, wer den Vorgänger schon hat, kann allerdings darauf verzichten.

Hans Ippisch ■

## COMMENT

Die Original-Strecken warten auf den F1-Zirkus, Schumi und seine Kollegen sitzen in den Wägen, die 3D-Grafiken sind schnell und das Gameplay ist unkompliziert. Große Innovationen sind leider nicht zu finden. Somit nur 'Gut!'.



## FACTS

Hersteller: Domark ■  
Spieler: 1-2 ■ Disks: 1  
Preis: ca. DM 79,95 ■  
Englisch nötig: nein ■  
Festplatte: nein ■  
2.Laufwerk: - ■  
Steuerung: Joystick oder Tastatur ■

- + durchweg gut gelungen
- unrealistisches Kollisionsverhalten

GAMEPLAY	76%
GRAFIK	71%
SOUND	72%
MOTIVATION	78%
<b>GESAMT</b>	<b>76%</b>



## Rise & Fall

# Base Jumpers

Daß ein Spiel trotz einer schlichten Grafik reichlich Spaß machen kann, ist bekannt. Ob allerdings die Base Jumpers von Rasputin diese Hürde überspringen, ist fraglich.

Eines muß man Base Jumpers lassen: es erinnert einen an die alten C 64-Zeiten, wo noch allein die Spielidee zählte. Diese ist hier simpel, aber fesselnd. Bis zu vier Spieler müssen schnellstmöglich einen Wolkenkratzer, einen Berg oder eine Pyramide hochklettern. Das Problem hierbei ist, daß der Screen ständig von oben nach unten scrollt, und wenn man nicht schnell genug eine Leiter erreicht, verschwindet man am unteren Bildschirmrand und verliert Punkte. Zu allem Überfluß treiben sich auf den Plattformen auch noch

Gegner umher, denen man ausweichen muß. Oben angekommen, wird man dann endlich zum Base Jumper, indem man vom gerade bestiegenen Gebäude herunterspringt. Hier sollte man nun die drei Kumpels in der Luft verdrängen, um möglichst als Erster per Fallschirm auf dem Boden aufzusetzen. Sammelt man drei Buchstaben auf, kann man in eines von drei Bonus-Spielen gelangen. Insgesamt gesehen ist Base Jumpers bestimmt keine Sensation, die paar Mark allerdings durchaus wert.

Hans Ippisch



Beim Hochklettern sollte man möglichst schneller sein als das Scrolling von oben nach unten.

## Alle Neune!

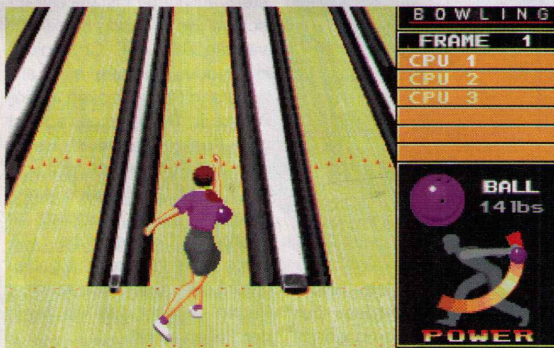
# Kingpin

Team 17 erweiterte das vielfältige Sportspiel-Angebot um eine echte Rarität. Ist Bowling allerdings auch das Sportgame, auf das alle Welt gewartet hat?

Der Mut mancher Softwarehäuser ist wirklich erstaunlich. Sie glauben wirklich, eine Menge von der Computer-Umsetzung eines Freizeitspaßes verkaufen zu können. Ob Backgammon, Skat oder Bowling, über eine echte Daseinsberechtigung verfügt eigentlich keines dieser Spiele. Nichtsdestotrotz bescherte uns Team 17 eine waschechte Bowling-Simulation, bei der bis zu sechs Spieler der Reihe nach jeweils zwei Kugeln in zehn Durchgängen in Richtung der Kegel rollen lassen. Am Ende wird zusam-

men gerechnet, und der Computer gibt den Sieger bekannt. Wenn gerade keine Kumpels zugegen sind, dürfen sich Singles in einem Einzelspieler-Modus um einen Highscore bemühen. Einen grafischen Hochgenuß bekommt man nicht geboten, doch das Geschehen ist durchaus sehenswert und überzeugt mit gut animierten Sprites und gerenderten Kegeln. Wer ein Bowling-Fan ist, darf die Kugeln rollen lassen, alle anderen gehen lieber in das nächste Freizeitzentrum.

Hans Ippisch



Die Spielfiguren sind wirklich gut animiert worden.

### FACTS

Hersteller: Rasputin ■  
Spieler: 1-4 ■ Disks: 1  
Preis: ca. DM 50,- ■  
Englisch nötig: nein ■  
Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Joystick ■

GAMEPLAY 59%

GRAFIK 34%

SOUND 49%

MOTIVATION 61%

GESAMT 59%

+ ganz gut spielbare, witzige Idee

- technisch schwache Umsetzung

### FACTS

Hersteller: Team 17 ■  
Spieler: 1-6 ■ Disks: 1  
Preis: ca. DM 40,- ■  
Englisch nötig: nein ■  
Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Joystick ■

GAMEPLAY 64%

GRAFIK 57%

SOUND 71%

MOTIVATION 61%

GESAMT 60%

+ originelle Umsetzung

- alleine äußerst langweilig



# KORONA-SOFT

KORONA-SOFT Postfach 3115  
Carl-Bertelsmann-Str. 53  
33261 Gütersloh

Bestellen Sie **telefonisch** unter  
**05241 / 1828** oder per **FAX**  
unter **05241 / 13043** Wir  
akzeptieren Ihre Kreditkarte.  
Geben Sie bitte die Nummer  
und Gültigkeitsdauer an.



Dieser  
Analog-  
Joystick-  
Adapter  
liegt Ihrem  
Approach  
Trainer bei!

**NUR BEI UNS!**  
ApproachTrainer inklusive  
Analog-Joystick-Adapter  
Best.-Nr. Amiga 703000  
**DM 69,90**

## DER FLUGPROFI FÜR DEN AMIGA!

- Die bekannte Flugsimulation des Airbus  
A320 mit neuen Features:
- Beginn des Flights im Anflug auf einen beliebigen Flugplatz.
  - Demo-Modus
  - Trainings-Modus
  - Scoring-Modus
  - Match-Modus für 2 Piloten

Dazu die Möglichkeiten der legendären  
Flugsimulation:

- Flug von Flugplatz zu Flugplatz
- Alle wichtigen Funkfeuer und Flugplätze in Europa
- Steuerung mit der Maus, der Tastatur, einem digitalen oder einem analogen Joystick!
- Sie finden bei Ihrem Approach Trainer Original High-Altitude-Charts von Jeppesen
- Original Approach-Charts von Jeppesen
- Einen Adapter zum Anschluß PC-kompatibler Analog-Joysticks

(für Amiga ab A500, 512K, Kickstart V1.2)

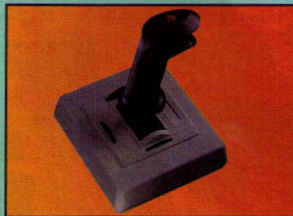
## APPROACH T.R.A.I.N.E.R.



Professionelles Equipment für das richtige Fluggefühl:  
Mit Analog-Flightsticks haben Sie optimale Kontrolle!



Gravis Analog Pro  
Best.-Nr. P82341 DM 79,95



Flightstick  
Best.-Nr. 900220 DM 99,-



Virtual Pilot  
Best.-Nr. 900332 DM 179,-

## VERKOSOFT

21244 Buchholz / Nh.  
Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str.81g  
Tel. **04181 - 8892** Fax **97868**

	AMIGA	CD-32
Aladdin	DV 62,98	-----
Arabian Nights	DV 62,98	48,88
ATR-All Terrain Rac.	DA 48,88	48,88
Bing!	DV 80,98	-----
Bloodnet	DA 62,98	55,97*
Bump 'n' Burn	DA 55,97	55,97
Bundesliga M. Hattick	DV 80,98	-----
Bundesl. M. 3 Supporter	DA 51,78	-----
Christoph Columbus	DV 74,48	-----
Civilization	DV 77,60	-----
Der Clou	DV 67,95	67,95
Der Schutz am Silbersee	DV 87,75*	-----
Die Siedler	DA 48,88	-----
Dreamweb	DV 67,95*	-----
Eishockey Manager	DV 74,48	-----
Elite 2 - Frontier-	DV 55,97	55,97
Elite 3	DV 80,98*	80,98*
Fields of Glory	DV 67,95	62,98
Formula Grand Prix	DA 34,78	-----
Fury of the Furies	DA 55,97	55,97
Guardian	DV 55,97	-----
Gunsling 2000	DA 34,78	62,98
Jungle Strike	DA 55,97	62,98
Jurassic Park	DV 55,97	62,98*
Kick Off 3	DA 48,88	-----
Kingpin Bowling	DA 25,38	29,14
König der Löwen	DA 62,98	-----
Lemmings 2	DA 62,98	-----
Lemmings 3	DA 55,97*	-----
Oldtimer-Erfolg-Gesch.	DV 67,95	74,48*
Pinball Illusions	DA 62,98	-----
Pirates Gold	DV 62,98	-----
Pizza Connection	DV 80,98	-----
Shadow Fighter	DA 55,97	-----
Simon the Sorcerer	DV 67,95	67,95
Skeleton Krew	DA 62,98	62,98
Subwar 2050	DV 67,95	62,98
Syndicate	DV 62,98	-----
The Lost Vikings	DV 67,95	55,97
Theme Park	DV 66,78	62,98*
Turrican 3	DA 62,98	-----
UFO - Enemy Unknown	DV 67,95*	62,98
Zool	DA 31,00	55,97

Weitere Spiele vorrätig!  
Druck und Preistrücker vorbehalten.  
Telefonische Bestellung täglich von 10.00 - 20.00 Uhr  
Verandkosten: Vorkasse/Scheck & DM.  
Nachnahme 10,- DM + 3 DM Zahlkarte

## !! Aktionstage !!

02. 06. + 03. 06. 1995

auf alle Spiele

## 20 % Rabatt



Telefon: (0345) 667088 Fax: (0345) 667088

Rennbahnring 34  
Halle (Saale)

Spiele für  
**Amiga**  
**Amiga 1200**  
**PC**  
**CDROM**

Öffnungszeiten:

Mo - Fr 10-18 Uhr · Sa 10-13 Uhr

## Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding  
Tel. 09674 - 1279 Fax -1294

<p><b>• Alien Breed-Tower A.</b> 42,90 Akira 57,90 <b>• All Terrain Racers</b> 49,90 Aufschwung Ost 55,90 <b>• Battle Team</b> 49,90 <b>• Benefactor</b> 71,90 <b>• Bing</b> 29,90 Body Blows 69,90 Bundesliga M. Hattick 49,90 - Supporter 85,90 - Sonderedition 85,90 Incl. Buch von J.Hartwig Campaign 2 38,90 Lennon Fodder 2 43,90 Chaos Engine 50,90 Crack Rock 2 50,90 Cross Check 43,90 Crystal Dragon 50,90 Dark Seed 50,90 Das schwarze Auge 49,90 Dawn Patrol 69,90 Death of Glory 78,90 Der Clou 68,90 - Profi-Disk 43,90</p> <p><b>• Der Patziler</b> 49,90 <b>• Der Reeder</b> 49,90 Der Trainer Italia 67,90 Desert Storm 31,90 Jimmy White Snooker 55,90 Dogfight 38,90 Doppelgass 71,90 Dragon Stone 59,90 Dream Web 64,90 Dune 37,90 Einfamilien 51,90 Elite plus 38,90 Empire Soccer 52,90 Fields of Glory 67,90 Fifa Soccer 49,90 Fifa Soccer (incl Kickstart 2.0) 61,90 <b>• Flamingo Tours</b> 33,90 <b>• Formula One Grand Prix</b> 33,90 Football Total 58,90 Goblins 3 64,90 Great Courts 2 27,90 <b>• Gunsling 2000</b> 42,90 Hansel &amp; Gretel 49,90 History Line 59,90 Indiana Jones 4 59,90 Ishar 3 59,90 <b>• Jungle Strike</b> 49,90 Jurassic Park 23,90 K 240-Utopia 2 49,90 Kick off 3 - Euro 29,90 Kings 34,90 Kings Quest 5 39,90 Kings Quest 6 69,90 Kolumbus 69,90 <b>• Labyrinth</b> 51,90 Lord of the Realm 69,90 Lothar Matthäus-Super Soccer 65,90 Megatraveller 38,90</p>	<p>Monkey Island 39,90 Pirates 49,90 Pizza Connection 74,90 <b>• Ratt Train</b> 72,90 Red Baron 32,90 <b>• Reunion</b> 63,90 Rings of Medusa Gold 61,90 Robinsons Requiem 52,90 <b>• Ruff'n' Tumble</b> 57,90 Russisch 58,90 Sensible W.o.Soccer 63,90 Sierra Soccer 63,90 Simon the Sorcerer 63,90 Space Hulk 34,90 Spaceward Hol 66,90 Starlord 64,90 Syndicate 66,90 <b>• Super Skidmarks</b> 60,90 Thermapark 56,90 Top Gear 2 49,90 Turrican 3 51,90 <b>• UFO</b> 63,90 Universe 59,90 WWF 2 26,90 Wing Commander 1 38,90 World Cup USA 94 49,90 <b>• Zeppelin</b> 71,90</p>	<p><b>• Eden der Erde</b> 59,90 Fields of Glory 39,90 Fußball Total 73,90 Guardian 58,90 Hansel &amp; Gretel 49,90 <b>• Jungle Strike</b> 23,90 Jurassic Park 49,90 Kolumbus 69,90 König der Löwen 64,90 Lemmings 3 54,90 Lord of the Realm 59,90 Oltimer 49,90 PCA Euro Tour 58,90 Pinball Illusions 57,90 Rise of the Robots 69,90 Robinsons Requiem 52,90 Russisch 58,90 <b>• Shadow Fighter</b> 56,90 Shaq Fu 56,90 Simon the Sorcerer 69,90 Simon the Sorcerer 74,90 <b>• Skeleton Krew</b> 63,90 Star Trek 25th... 74,90 Subwar 2050 65,90 Super Stardust 59,90 Thermapark 58,90 <b>• Top Gear 2</b> 52,90 Tornado 38,90 Zool 2 49,90</p>
---	---	---

Stammkunden o. Vorauskassa DM 8,90  
Rabattkarte 22,00 25,00  
Ausland (Vorauskassa) DM 15,00

New: 24 - 48 Stunden Komplett-Service 7,-





#### König der Löwen

Seite 481-484

#### Jungle Strike

Seite 485-489

#### Marvin's Marvellous Adventure

Seite 490-495

#### Dreamweb

Seite 496-501

#### Reunion

Seite 502-504

#### Marblelous

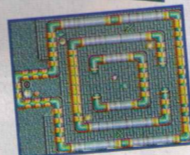
Seite 505-507

#### Cross Check

Seite 508-509

#### Premier Manager

Seite 510-511



## CODES + FREEZERS

Champion-  
ship Manager '94  
Fifa Inter-  
national Soccer  
Flink  
Flying Shark  
Forgotten World

Ghostbusters 2  
Gemini Wing  
Great Giana Sisters  
Gremlins 2  
Hagar the Horrible  
Hawkeye  
Hook

Ikari Warriors  
Impossamole  
Indiana Jones  
and the Last Crusade  
Project X

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine AMIGA Magazin-Tips bestellen:

St. HELP-Sammelordner „Amiga Games“ je 10,- DM

Gesamt DM

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-, Ausland DM 3,-) DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

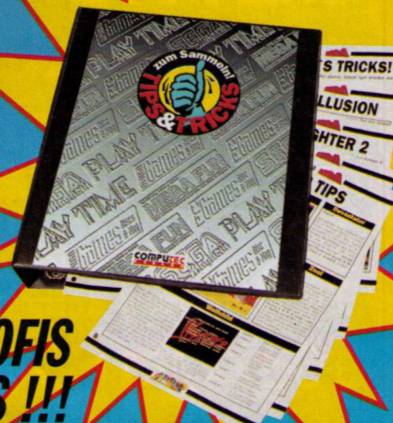
PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

# JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem AMIGA GAMES
- für die wichtigsten 416 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!





# KÖNIG DER LÖWEN

Diesen Monat, im letzten Teil unseres Lösungs-Guides, begleiten wir euch durch die zweite Hälfte des Spiels. Eine große Herausforderung, seid also gewappnet.

## Simbas Exile



1. In diesem Stage kommst du an vielen Pantheren vorbei. Du mußt dich mächtig anstrengen, um sie zu besiegen. Versuche, aus dieser Situation nach Möglichkeit ohne Kampf zu herauszukommen. Hier kannst du dich z. B. hinüberhangeln.



2. Du gelangst auch an Plätze, die unpassierbar erscheinen, da sie durch Büsche blockiert sind. Ein einzelner Hieb mit deiner Pfote jedoch und der Weg ist frei.



3. Auch über die Lücken zwischen den Plattformen gibt es immer einen Weg. Hier z. B. kannst du dich auf den großen Felsen stellen. Solltest du noch acht Leben besitzen, versuche dieses nicht auch noch zu bekommen, denn es wäre verschwendet.



4. Damit du deinen Weg fortsetzen kannst, mußt du diese fünf Panther vernichten. Halte dich soweit wie möglich zurück und lasse sie kommen. Hebe deine Pfoten und schwinde sie, bis alle ausgeschaltet sind.



5. Nachdem auch die nächsten fünf bekämpft hast, renne nach links. Weiche dabei dem Felsen aus, welcher hinter dir herunterfällt und den Berg hinabrollt. Bleibe in Bewegung, bis der Stein in den Büschen hängenbleibt.



6. An mehreren Stellen mußt du die Felsen lösen, damit du den Weg fortsetzen kannst. Um sie zu lockern, mußt du mit der Pranke draufhauen, allerdings darfst du sie nicht berühren, wenn sie sich bewegen.



7. Springe von dem Felsen auf diese Stangen. Dein Sprung muß sehr präzise sein, die kleinste Abweichung, und du landest unten in den Dornen..



8. Schläge den Felsen los, der den Abhang hinunterrollt, und an der Stelle, die du auf dem Screenshot siehst, landet. Springe auf den Stein und von dort auf die Plattform über dir. Töte die Panther, um den Stage zu beenden. (Auch hier ist Überspringen besser als Kämpfen).





# KÖNIG DER LÖWEN

## Be Prepared



1. Lasse dich von der ersten Kante hinuntergleiten, damit dich die nächsten Panther angreifen können. Du benötigst weniger Schläge, um sie zu töten, kannst aber auch hier an ihnen vorbeirennen.



2. In diesem Level siehst du oft Lavafontänen, die ihre glühende Masse in die Luft schießen. Time deine Sprünge über sie und wirf dabei auch ein Auge auf die Lavapfützen, die sich überall befinden.



3. Erwische das Continue unten, indem du in die Wand beim nächsten Absprung gehst. Stelle dich auf die erste Lavaquelle und springe hoch, um den Stalagtiten zu streifen, der dann herunterfällt. Jetzt ist ein Loch im Boden, du kannst den Weg fortsetzen.



4. Springe in das Loch und hole auf jeden Fall das Continue. Laufe nach links und lasse dich auf die Plattform in der Lava fallen. Wische die Fledermäuse mit der Pranke aus der Bahn.



5. Hüpfе nach oben zu der Kante. Unter dir schwimmt die Plattform weiter durch die Lava. Schläge den Kojoten und laufe weiter nach links. Achte auf den Panther, wenn du zurück zu der Plattform nach unten springst.



6. Springe erneut auf die Kante und gehe nach rechts. Lavatropfen fallen von der Decke. Nun mußt du ein paar Felsen erklimmen. Sei vorsichtig und plane deine Sprünge nach unten gut, sonst landest du in der Lava.



7. Bevor du hier ankommst, mußt du nach oben und außen zu der Kante springen. Laufe anschließend links zur Plattform. Du mußt dich ducken, denn die Decke ist nicht hoch genug. Wische die Fledermäuse mit den Pranken weg, die Panther springen einfach über dich hinweg.



8. Bevor du es geschafft hast, mußt du den herabstürzenden Felsen und der Lava noch lebend entgehen. Damit du nicht von den Steinen getroffen wirst, stelle dich auf die Vulkane, die soeben Lava gespuckt haben.





# KÖNIG DER LÖWEN

## Pride Rock



1. Am Beginn des letzten Levels wirst du von Scar angegriffen. Hebe die Pfote und bewege sie, dann verschwindet Scar und taucht erst später im Stage wieder auf.



2. Wenn Scar weg ist, setze den Weg fort, bis du an diesen Punkt kommst. Hier ist ein präziser Sprung nötig, um dich an den Felsen zu hängen. Springe nun hinüber zur anderen Seite.



3. Halte nach den Kojoten Ausschau. Mit einem Hieb deiner Pranke kannst du sie stoppen. Nun blitzt es auch noch. Sei auf der Hut, die Blitze setzen den Boden in Brand.



4. Springe an den kleinen herunterhängenden Steinen auf die andere Seite. Nimm die obere Route, sie ist leichter, weil du schneller wieder von den Steinen herunterhüpfen kannst.



5. Springe vom letzten Stein, schieße nach oben und versuche auf der oberen Leiste zu landen. Schiebe dich weiter hoch, und wenn du landest, renne nach links und springe auf die Kante. Andernfalls erwischst dich ein Blitz.



6. Auf diesem Stein erntest du ein bisschen Extraenergie für den Kampf mit dem Endgegner Scar. Paß auf, der Blitz streift den Felsen, auf dem du stehst. Vertreibe dir die Zeit, bis das Feuer aus ist.



7. Dies ist das Ende, du mußt jetzt deinen Kampf gegen Scar austragen. Bearbeite ihn mit deinen Pfoten. Er wehrt sich zwar, aber solange du deine Pranken nicht ruhen läßt, hast du den Vorteil auf deiner Seite.



8. Dein Ziel muß es sein, ihn von der Klippe zu stoßen, da du ihn mit den Pfoten allein nicht besiegen kannst. Schiebe ihn mit den Pranken bis an die Kante und warte einen günstigen Moment ab. Stoße ihn dann hinunter in sein Verderben.





# KÖNIG DER LÖWEN

## General Tips



1. Ein wichtiges Kriterium ist deine Sprungfähigkeit, diese Felsen betreffend. Wenn du einen Stein ins Visier nimmst, mußt du auf jeden Fall mit den Vorderpfoten exakt auf dem Stein landen. Herunterspringen ist einfach, ziele einfach in die Laufrichtung.



3. Auf deiner Reise warten viele Extraleben und Continues. Du kannst sie alle erwischen, mußt aber manchmal genau nachdenken, wie du sie am besten erreichen kannst. Nach einem Continue wird alles wieder zurückgelegt, und du bist in der Lage, es erneut zu nehmen.



5. Das Continue bekommst du, wenn du dich nach links auf das Trampolin schiebst. Du fällst durch den Spalt und landest auf der Plattform neben dem Continue.



7. Oft mußt du dich einfach fallenlassen, ohne zu wissen, was sich unter dir befindet. Drücke einfach UNTEN auf dem Joystick, dann scrollt der Bildschirm nach unten, und du hast einen besseren Überblick.



2. Viele der Kreaturen in diesem Spiel haben die Fähigkeit, sich zu tarnen. Im ersten Level z. B. kannst du diese grünen Viecher kaum erkennen. Spiele langsam, bis du die Gegend erkundet hast und weißt, an welcher Stelle die Verstecke sind.



4. Manche Bereiche solltest du auf jeden Fall langsam angehen. Untersuche die Gegend genau. Wenn eine Lücke z. B. zum Überspringen zu groß ist, gibt es auf jeden Fall eine Alternative. Du mußt nur die Augen offenhalten.



6. Der Schlüssel zum Überleben ist, darauf zu achten, wie schnell die Wildtiere rennen. Manchmal mußt du auf der Spur eines langsamen Tieres bleiben, um einem schnelleren auszuweichen. Außerdem darfst du nicht zu früh abspringen.



8. Die Affen in diesem Stage sind sehr klein. Trotzdem können sie eine Menge Probleme bringen, denn sie werfen mit kleinen Steinen. Wenn ein Affe auf der Plattform sitzt, auf die du hüpfen willst, hänge dich zunächst an die Kante und warte, bis die Steine geflogen sind. Springe anschließend auf die Plattform und schlage den Affen mit der Pranke.





# JUNGLE STRIKE

Willkommen im letzten Teil des Lösungsguides von Jungle Strike. In dieser Ausgabe schlägt ihr euch durch die letzte Mission und dringt bis zu Madmans Versteck vor.

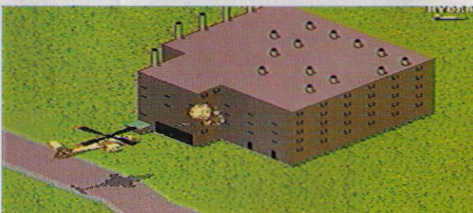
## Campaign 5



1. Behalte im Gedächtnis, daß du nur sechs Geiseln gleichzeitig transportieren kannst. Insgesamt werden hier 21 gefangen gehalten, du mußt aber nur 18 retten. Fliege vom Startpunkt aus nach rechts, dort befindet sich das Gebäude.



2. Bearbeite das Haus mit dem Maschinengewehr und nimm die herauslaufenden Männer an Bord. Bringe jeweils sechs von ihnen zum Landeplatz unten links auf der Karte.



3. Deine nächste Aufgabe besteht darin, die Drogenfabriken zu vernichten, die du nördlich der Geiseln gelegen findest. Radiere die Gebäude mit deinem Maschinengewehr aus und vernichte die Medikamente oder lade sie an Bord.



4. Bleibe wachsam, hier befinden sich viele schwere Geschütze. Umkreise sie beim Angriff (so kann dich der Gegner nicht erwischen) und spreng die Anlagen in die Luft.



5. Jetzt mußt du die Fälscheranlagen zerstören. Benutze deine Chain Guns, um die Gebäude zu zerbröseln, und achte auf die Feinde, die hinter dir auftauchen.



6. Fliege nun nach Süden, bis du zu den Starkstromleitungen kommst, die ebenfalls zerstört werden müssen. Verwende die Hydras und die Chain Gun. Weiter nördlich findest du ein Gebäude mit Munitionskisten.



7. Attackiere die langen Gebäude neben den Pharma-Anlagen, denn dort kommen die bewaffneten Autos herausgefahren. Verfolge sie und steige dazu in die neuen Fahrzeuge, die du bei der südlichen Polizeistation stationiert findest.



8. Wenn du die gepanzerten Wagen beschossen hast, kannst du die Sprengkapseln einsammeln. Fahre langsam darüber. Hole dir wieder deinen Hubschrauber und vernichte das Warenhaus, um das C4 zu erhalten. Suche den Kriegskonferenzraum und lande außerhalb. Dein Copilot läuft hinein und platziert die Sprengkörper, während du die Abwehrstellungen angreift.





# JUNGLE STRIKE

## Campaign 6



1. Bevor du eine Mission startest, mußt du deine Landezone sichern, indem du auf das Iglu westlich deines Startpunktes zielst.



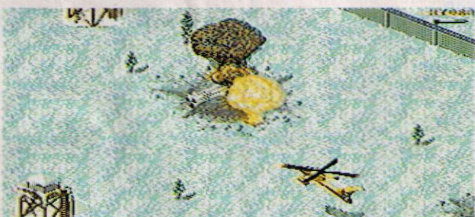
2. Suche das westlich gelegene Kriegsgefangenenlager. Dort mußt du Wild Bill retten, der in der Hütte neben den zwei Türmen gefangen ist. Außerdem mußt du noch fünf Geiseln befreien.



3. Schaue auf die Karte und suche die Radarstellungen, die du zerstören mußt. Du triffst sie mit Leichtigkeit, mit den Panzern hast du nicht so leichtes Spiel.



4. Die Tanker sind hochklassig und können die meisten Dinge vernichten. Wenn du angreifst, umrunde sie, damit sie nicht auf dich zielen können.



5. Das Raketendepot befindet sich südlich im Zentrum. Vernichte die Gebäude, damit die Raketen zum Vorschein kommen und zerstöre dann auch diese.



6. Den Sowjetgeneral findest du in einer Hütte im Nordwesten der Karte. Wenn du auf die Hüttefeuerst, rennt der General heraus. Sei auf der Hut, auch die feindlichen Soldaten lassen nicht lange auf sich warten.



7. Der General erzählt dir, wo sich die Raketenstellungen befinden. Schaue einfach auf der Karte nach. Die Stellungen selbst bereiten keine Schwierigkeiten, hüte dich nur vor etwaigen Verteidigungsanlagen.



8. Bewege dich nach Westen und vernichte die Hochspannungsanlagen. Jetzt kannst du auch die Schneefestung finden, die in der Schneewehe versteckt ist. Vernichte alle Helikopter, bevor du die Festung einnimmst. Mache außerdem alle Raketen unschädlich. Keine Sorge, du schaffst alles auf einmal.





# JUNGLE STRIKE

## Campaign 7



1. Fliege südlich des Startpunktes. Du passierst einen Stealth Fighter, der unter einem Tarnnetz versteckt ist. Vernichte das Gebäude und die Kanonenstellungen. Schieße auf das Netz und lande den Hubschrauber, damit du in den Stealth springen kannst.



2. Nimm dir ein bißchen Zeit, um die neue Maschine kennenzulernen, denn sie ist schwierig zu kontrollieren. Vernichte alle patriotischen Raketenabschussvorrichtungen, die so aussehen wie auf dem Screenshot.



3. Folge dem Flußlauf und sprengne alle Brücken in die Luft. Hierfür sind die Hydras am besten geeignet. Nimm dir dabei eine nach der anderen vor und hüte dich davor, den Heckenschützen, die am Ufer lauern, in die Hände zu fallen.



4. Mache dich auf den Weg zu den Drogenfeldern. Gehe sicher, daß alle Gewächshäuser und alle Felder westlich brennen werden. Eine Chain Gun ist hierfür geradezu prädestiniert, damit dürften dir nämlich die Panzer und Kanonenstellungen auch kein Problem bereiten.



5. Fliege nach Süden zum Benzindepot, daß du dem Boden gleichmachen mußt. Schieße mit den Hydras und dem Chain Gun auf die hohen Türme und mache dich schnell aus dem Staub.



6. Die Panzer und Kanonen sind wesentlich stärker als früher. Die Zwillingskanonen können dich doppelt beschäftigen. Umkreise sie, damit sie dich nicht erwischen.



7. Suche die Steingebäude und die darin versteckten Nuklearraketen, die überall auf der Karte verstreut sind. Bist du fündig geworden, feuere ein paar Salven aus deiner Kanone auf sie ab und bringe die Geheimbasis ans Licht.



8. Du kannst wählen, ob du die Basis zerstören willst oder alle Raketen und Wissenschaftler an Bord nehmen möchtest und die Basis dann erst vernichtest.





# JUNGLE STRIKE

## Campaign 8



1. Als nächstes solltest du dir die Kontrolltürme vornehmen. Fliege südlich und entferne zuerst die angreifenden Panzer und dann die Gebäude.



2. Die Panzer zu vernichten ist jedoch kein leichtes Unterfangen, da du viele Treffer brauchst. Bewege dich fortwährend, damit sie keine Chance haben, dich abzuschießen.



3. Die Tomahawk Raketensilos findest du in der Steinwüste südlich. Schieße einfach auf die Steine, damit die Raketen zum Vorschein kommen. Setze den Beschuss fort, um sie endgültig außer Gefecht zu setzen. Gehe außerdem den Kanonen aus dem Weg.



4. Auch die Minipyramiden sind relativ leicht in den Staub zu treten. Hole dir dann die Gegenstände, angefangen von Kraftstoff bis zu einer Hochgeschwindigkeits-Seilwinde. Kraftstoff ist wichtig in diesem Stage, suche ihn also.



5. Bevor du dir den Drogenbaron vornehmen kannst, solltest du seinen Energiegenerator zerstören. Diesen findest du auf der Karte. Vernichte zunächst auch seine Verteidigungsanlagen und nimm dir dann die Energiezufuhr für seine Villa vor.



6. Du findest die Drogenvilla in nordwestlicher Richtung von der Power Station aus gesehen. Die Villa wird schwer bewacht. Beeile dich, fliege direkt hinein, feuere die Hydras ab, vernichte das Gebäude und schwirre schnell wieder ab.



7. Der Drogenlord flieht in seinem Helikopter. Fliege am Fluß entlang in die obere rechte Ecke und stelle dich dem Kampf. Folge dem Hubschrauber, feuere mit den Hydras und mache ihm die Hölle heiß. Nimm den Drogenbaron anschließend an Bord.



8. Fliege zu den Landebahnen und spreng alles in die Luft, auch die Stealth Fighter. Fliege zum Bunker und hole dir zuerst die Waffen, bevor du auch diesen zerbröselst. Der Madman flieht in seinem Chopper. Hole ihn vom Himmel, um die Kampagne abzuschließen.





# JUNGLE STRIKE

## Campaign 9



1. Wenn du dich von dem Helikopter des Präsidenten entfernst, wird dieser stoppen und auf dich warten. Verstecke den Hubschrauber irgendwo neben dem Start und fliege nach Osten. Zerstöre die Kanonenstellungen und die feindlichen Terroristen.



2. Jede Mission muß in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden. Wenn du also die Airforce zu ihrem Bestimmungsort gebracht hast, schaue auf die Karte und suche die feindlichen Stellungen. Entzünde ein Feuerwerk.



3. Sei vorsichtig, die feindlichen Waffen sind nun wesentlich kraftvoller. Nachdem du alle Waffen an dich gebracht hast, suche die Fahrzeuge des Generals auf der Karte und fliege los.



4. In Bewegung bleiben heißt das Zauberwort, denn zwei Raketentreffer werden dich unwillkürlich vernichten. Kreise herum und feue ohne Unterbrechung. Nimm den General an Bord, der dir wichtige Informationen liefert.



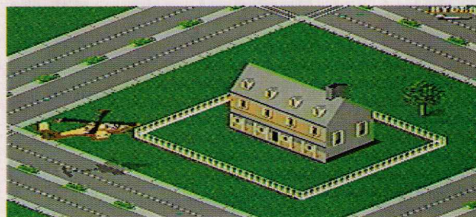
5. Schieße auf alles, was sich bewegt, denn du brauchst dringend Power ups. Dieser Level wird nämlich megahart.



6. Du findest den Drogenbaron auf der Karte. Hoffentlich hast du genug Munition, denn den Tourbus zu erwischen, kann sich als schwierig erweisen. Diesmal muß du den Drogenboss nicht an Bord nehmen, denn er wird in der Explosion umkommen.



7. Jetzt ist der Madman am Zug. Suche auf der Karte die Position des Öltankers und bereite dich auf den vernichtenden Schlag vor. Du benötigst einen satten Waffenvorrat, denn der Tanker ist nicht leicht zu knacken.



8. Last but not least muß du die Nuklearraketen vernichten. Sie sind auf LKWs stationiert, die in der Stadt herumfahren. Wenn du einen siehst, eröffne sofort das Feuer, bis er explodiert. Verfahre mit den restlichen ebenso, und du bist der Master of the Game.





## MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

Dies ist der dritte und letzte Teil unseres Guides. Sicherlich hast du schon deine eigenen Erfahrungen gemacht. Sicherlich findest du trotzdem noch einige wertvolle Anregungen.

### Game Guide



1. Stelle dich auf die Oktopusse und versuche, auf ihnen über die Löcher zu kommen. Paß gut auf die Wasserminen auf, denn du kannst dich ziemlich schlecht bewegen und ausweichen.



2. Hole dir so viele Pick ups wie möglich. Du brauchst sie, um das Spiel beenden zu können. Die Sterne sind am wichtigsten. Für 100 Stück bekommst du ein Extraleben.



3. Springe auf die Bäume, die im oder außerhalb des Wassers stehen. Von den andersfarbigen Bäumen fallen Kokosnüsse herunter. Sie sind auf jeden Fall härter als dein Schädel, lasse dich nicht treffen.



4. Benutze wieder die Oktopusse. Eine falsche Bewegung, und du stürzt ins Verderben bzw. in eines der großen Löcher, die sich unter der Wasseroberfläche befinden.



5. Drücke UNTEN und den Feuerknopf, damit du auf den blauen Weg kommst. Achte auf den Fisch, der wächst, nach einer Weile platzt und Abfall über den Bildschirm verteilt.



6. Sammle alle Sterne dieser Stage ein. Du kannst schnell rennen, es gibt hier nur Sandburgen und ein paar Baddies, die du schlagen mußt.



7. Schiebe den Felsen durch diese kleine Lücke, so daß er auf der Kante rechts landet. Der Stein sollte dich daran hindern, in das Loch zu fallen.



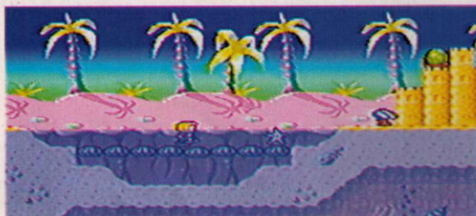
8. Das aufblasbare rosa Teil brauchst du, um über die Löcher im Wasser zu schwimmen. Stelle dich auf den ersten Block, springe hoch und springe erneut, so daß du dich auf den nächsten Felsen hochdrehst.





# MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

## Game Guide



1. Bleibe eine zeitlang auf diesem Wanderweg, denn hier kannst du enorm viele Sterne sammeln. Bei hundert Stück erntest du wieder ein Extraleben. Die Monde sind dir dabei eine gute Hilfe.



2. Wenn du diesen Teil überquerst mußt du aufpassen, daß du nicht von den bunten Flächen herunterfallst. Manche sind für dich dann nämlich unerreichbar.



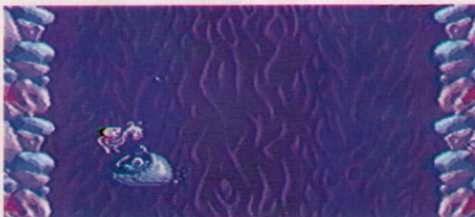
1. Du mußt in das aufblasbare Gerät steigen, denn damit mußt du den Gegner bekämpfen. Sammle alle Gegenstände ein, bevor du dich dem Zweikampf stellst. Du brauchst sehr viel Energie und Sonnen, die du abfeuern kannst.



2. Feuere auf die Augen der Muschel. Auf die Perlen zu schießen bringt Extramunition, bei dem Fisch wäre es reine Verschwendung. Wenn die Muschel versucht dich einzusaugen, schwimme über sie, wenn sie sich bewegt, schwimme in die obere linke Ecke.



1. In diesem Stage mußt du mit deinem Gummitier tieftauchen. Schieße auf den Fisch, der vorüber schwimmt. Taucht der grüne Ball auf, wehre seine Kugeln ab.



2. Mache dich bereit auch den Wal abzuwehren, oder ihn zu töten. Dieser ist erheblich größer als der Fisch, du benötigst mehr Treffer. Außerdem wartet noch eine andere Kreatur, die aber keine Schwierigkeiten bereitet.



1. Du befindest dich in der Dunkelheit. Achte auf die Augen und versuche eine Kerze zu ergattern. Lasse dich dazu fallen, springe aus dem Schleim heraus und hole die Kerze.



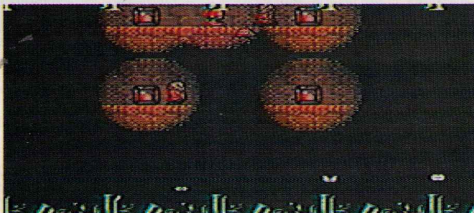
2. Am Ende mußt du alle Röhren in Anspruch nehmen, damit du auch sämtliche Sterne erwischst. Das dritte Rohr bringt dich zum Ausgang.





# MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

## Game Guide



1. Die Baddies sind im Dunkeln schwer zu erkennen. Verwechsele nicht die Augen mit den Sternen und die Sonnen mit den Baddies. Erwinnere dich, alle beweglichen Augen gehören zu etwas Gefährlichem.



2. Versuche, schnell die Männer mit den Fledermäusen unschädlich zu machen, denn die kleinen Flatterer können dich ernsthaft verletzen. Auf dem ganzen Bildschirm bewegen sich Augen hin und her. Dies sind die besagten Fledermäuse.



1. Du brauchst die nützliche Kerze. Laufe nach oben und nach rechts, bis du einige Röhren über dir erkennst. Springe in die mittlere Röhre und du landest neben der Kerze.



2. Begib dich in diese Röhren. Sie bringen dich in einen Geheimraum, in welchem du unter anderem zahlreiche Sterne einsammeln kannst. Die grünen kleinen Kugeln unter dir sind ziemlich unangenehm und verletzend.



1. Aus dem Boden kriechen wurmartige Kreaturen heraus. Springe ein paarmal auf ihre Köpfe um sie loszuwerden. Alternativ kannst du sie auch überspringen.



2. Mit dem Joystick zeigst du die Richtung und die Röhre an, durch die du kriechen möchtest. Wiederhole dies an jeder Kreuzung der Röhre.



1. Springe aus dieser Röhre auf eine andere. Danach landest du erneut in einem Geheimraum. Gehe auf jeden Fall hinein. Solltest du nach rechts hüpfen wollen vergewissere dich, daß der Sprung groß ausfällt.



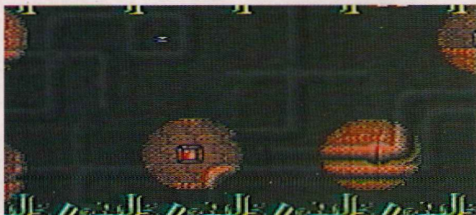
2. Benutze die Röhre nicht, sondern stelle dich darauf und springe hoch. Springe über die Pole und danach auf die gelben Blöcke. Sei fix, sonst wird es dunkel und das Unterfangen dadurch schwieriger.



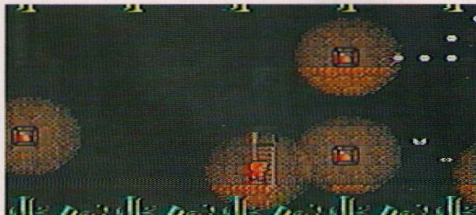


# MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

## Game Guide



1. Jetzt wird das Röhrensystem kompliziert. Untersuche jede einzelne, bis du die Richtige gefunden hast. Nur an den Kreuzungen kannst du die Richtung wechseln.



2. Renne nicht einfach blind durch die dunklen Stages, denn die schwarzen Löcher siehst du nicht bevor es zu spät ist. Gehe diesen Stage langsam an, bis du deinen Weges völlig sicher bist.



1. Dein Pfad wird eventuell durch eine solide Wand versperrt. Die hier abgebildete Röhre führt dich in die richtige Richtung und hinter die Wand.



2. Diesmal sind die gelben Blöcke noch schneller und beweglicher. Springe in die Röhre, dann mußt du die Ziegelsteine nicht überqueren.



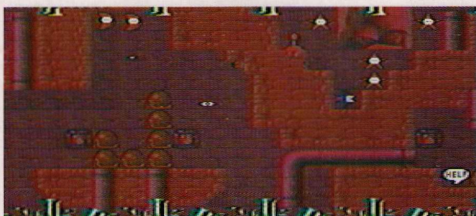
1. Die kleinen Tropfen grüner Säure, die von der Decke herabkommen, stellen eine fast unsichtbare Gefahr dar. Wenn sie dich treffen, wird dir Energie entzogen.



2. Dieser Abschnitt besteht aus einer langen Grube, die man über die verschwindenden Blöcke überqueren muß. Achte auf das Timing der Blöcke und springe dann auf den ersten. Nach 3 Sekunden springst du hoch und solltest sicher auf dem nächsten Block landen.



1. Einige der Röhren sind auch ziemlich hinterhältig und enden an gefährlichen Plätzen. Schärfe deinen Reaktionssinn. An dieser Stelle kannst du im grünen Schleim stehen und die Röhre am Boden ausnutzen.



2. Hier mußt du in die Röhre unter den grünen Steinen steigen. Schieße die Blöcke weg und lege den Eingang frei. Stelle dich zuerst auf die Felsen und hole die Gegenstände neben dem Dach.





# MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

## Game Guide



1. Versuche gar nicht erst, gleich in das Boot zu kommen. Es wird dir erst gelingen, wenn du in diese Röhre springst. Sammle alle Sterne ein aber versuche immer direkt über dem Boot zu springen, sonst landest du in dem Getränk.



2. Bewege dich mit Hilfe der Röhren und bekämpfe dabei den Blob. Du solltest ihn von hinten angreifen, denn das Gefährlichste sind seine Hände, die vorne herumschwingen. Aber auch hinten kann er dich treffen, nimm dich in acht.



1. Springe solange auf die Köpfe der Baddies, bis diese vernichtend geschlagen sind und unter deinen Füßen verwelken.



2. Überall sind stachelige Pilze verstreut. Wenn du sie berührst schwindet deine Energie. Versuche genau über sie zu springen, denn mit Leichtigkeit verfehlst du dein Ziel und landest auf den Pilzen.



1. In dem Spezialstage kannst du einen Haufen Goodies ernten. Außerdem hast du darin gute Chancen, auch den Rest dieses Stages erfolgreich zu meistern.



2. Tritt den Felsen von oben herunter und stelle dich darauf, damit du den blauen Ziegelstein mit dem gelben Stern erwischst. Du bekommst damit noch mehr Goodies. Stelle dich jetzt an die Kante und springe hoch.



1. Hier fliegen dir Baddies in den Weg. Dadurch ist das Springen nicht ganz leicht zu realisieren. Schlage sie nicht von vorne, sicherer ist es, auf ihnen zu landen.



2. Hänge dich an diese Haken. Ziele genau und springe dann zum nächsten. Die kleinste Verfehlung und du stürzt in dein Verderben.





## MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

### Game Guide



1. Die Grünpflanzen leben. Wenn du sie berührst verlierst du Energie. Springe auf den Kopf der Baddies und lande anstatt auf den Pflanzen besser auf den Baddies.



2. An dieser Stelle kannst du nicht über die Lücken springen, da die Pole über dir deine Sprünge blockieren. Entledige dich der Baddies und rolle über die Löcher, dann kannst du nicht fallen.



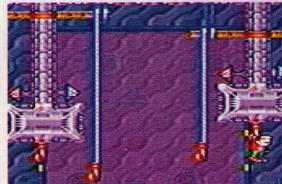
1. Auf den Schornsteinen kannst du unbesorgt stehen. Sie sind in der Lage, Felsen in Äpfel zu verwandeln. Die kleine rote Schachtel explodiert wenn du ihr zu nahe kommst.



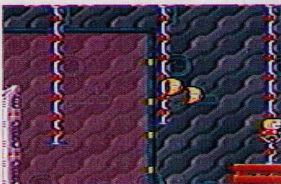
2. Hänge dich wieder an die Haken damit du die Löcher überwinden kannst. Manche Haken kannst du nicht so einfach erreichen. In diesem Fall ist es nötig, die Plattformen in Anspruch zu nehmen.



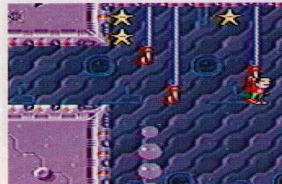
1. Du bist nur auf diesen Polen vor den Riesenmonstern sicher. Auch an dieser Stelle mußt du wieder mit den Stachelpilzen rechnen. Achte also gut auf deinen Weg, wenn du springst.



2. Die Spünge erfordern viel Erfahrung, denn du kannst alle Leben gleichzeitig verlieren. Springe mit leichten Hüpfern an die Haken. Die Plattformen bringen dich automatisch dorthin.



1. In diesem Stage mußt du die Plattformen verschiedenartig nutzen, um zu den Haken zu kommen. Lasse die Plattform herunter fahren und springe währenddessen an einen erreichbaren Haken.



2. Weiter geht's mit den Sprüngen. Warte ab bis die Sterne erscheinen und sammle sie ein. Lasse dich nicht durch den Rauch täuschen, es existieren keine Schornsteine auf denen du stehen könntest.



Nun kommt der Endgegner, den du natürlich vernichten mußt. Ziele auf seinen Kopf und feuere mit Sonnen auf den Chip vorne auf seinem Schädel. Versuche, ihn zu treten wenn du keine Sonnen mehr besitzt.



Verwende die Plattformen und hänge dich an die Ketten, damit du mehr Höhe erreichst. Du kannst dich auch auf die Minen stellen, allerdings nicht so oft, denn sie sind zeitweise explosiv.

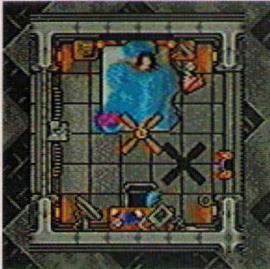




# DREAMWEB

Willkommen im Dreamweb, dem „Traumnetz“ wo nichts so ist wie es scheint. Ein Platz, wo das Böse regiert und ein Komplott schmiedet, das Universum in seine Gewalt zu bringen. Kannst du sie stoppen? Lies doch einfach mal die Lösungen.

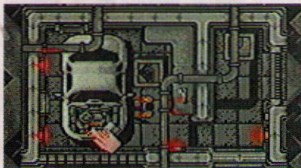
## Game Guide



1. Du befindest dich in Eden's Schlafzimmer. Hole dir deine Brieftasche vom Tisch neben der Mausmatte. Gehe nun nach rechts ins Wohnzimmer, bzw. in die Küche.



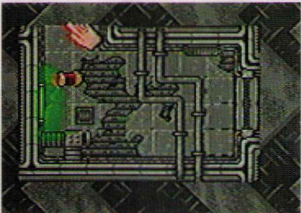
2. Nimm den Becher neben der Spüle und fülle ihn mit Wasser aus dem Hahn. Öffne die Mikrowelle und nimm den Schlüssel heraus. Gehe damit zur Kiste und entnimm ihr die Cartridge.



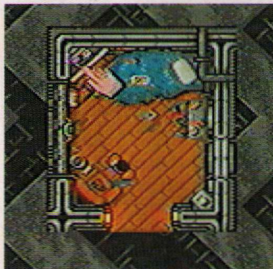
3. Steige rechts in den Lift. Drücke auf die Leuchtanzeige damit sich der Fahrstuhl bewegt. Hole nun aus der Garage den Schraubenzieher, den du auf dem Motor des PKWs findest.



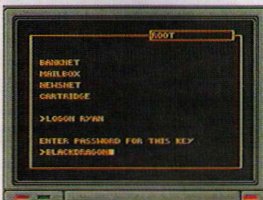
4. Verlasse die Garage und gehe auf den Bürgersteig. Jetzt kannst du den Travel-screen benutzen. Gehe zu deiner Wohnung, indem du die Pfeile oben auf dem Bildschirm anklickst. Wähle nun Ryan an.



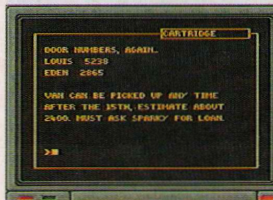
5. Du befindest dich im Treppenhaus deiner Wohnung. Gehe in den Korridor. Deine Wohnung ist auf der linken Seite. Drücke auf das Kontrollpad neben der Tür und gib den Code 5106 ein.



6. Gehe nun zu deinem Tisch mit dem Keyboard und hebe die Cartridge auf der „Wichtig“ steht auf. Schiebe sie in das Interface an der Wand. Gehe in den Netzwerkbildschirm und Logon.



7. Lies im User Guide nach, wie man das Netzwerk bedient. Logon mit Ryan als Schlüssel. Das Passwort ist Blackdragon. Liste die Mailbox auf und lies Louis. Liste nun die Cartridge auf und lies privates. Notiere dir beide Türnummern.



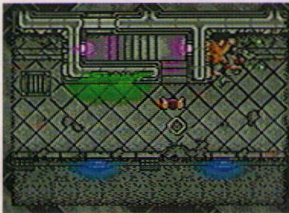
8. Benutze jetzt die andere Cartridge von Eden im Interface. Liste sie erneut auf und lies den Code. Notiere den Türcode für Sartain's Gebäude, welches du später besuchen mußt. Nimm anschließend das Messer vom Bett.





# DREAMWEB

## Player's Guide



9. Verlasse deine Wohnung und gehe zu Sparky's Bar. Unterhalte dich dort mit dem Mann an der Bar. Dieser verrät dir wo sich David Crane aufhält. Diese Information ist für später wichtig.



10. Halte einen kleinen Schwatz mit Sparky, der dir zwei Wochen Urlaub gibt. Schiebe deine Karte, die du in der Brieftasche findest in den Geldautomat und hole dir ein bisschen Cash.



11. Mache dich über den Travelscreen auf den Weg zu Louis Wohnung. Prompt wirst du überfallen und dein Turnschuhe gestohlen.



12. Nachdem du die Räuber beobachtet hast, stiel ihr Auto. Du kommst ein bisschen herum und wieder auf die Füße, allerdings ohne Schuhe. Betritt den Wohnblock und gehe dann nach unten zu Louis' Wohnung.



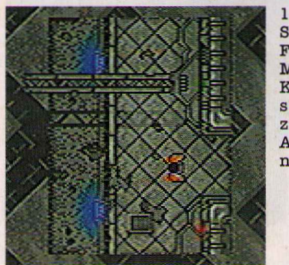
13. Die Türklingel funktioniert nicht, gib also auf dem Schlüsselpad neben der Tür den Code 5238 ein. Gehe in den Raum hinein. Du findest Louis auf der Toilette sitzend vor.



14. Unterhalte dich mit ihm. Frage ihn nach einem Gewehr. Er schickt dich zu der Spielhalle neben dem Fluß. Suche die Mitgliedskarte in diesem Abschnitt. Lies sie bevor du gehst.



15. Zuerst mußt du Louis' Turnschuhe anziehen. Erst dann bist du in der Lage, zu gehen. Verlasse anschließend das Haus.



16. Begib dich zu der Spielhalle neben dem Fluß. Schiebe deine Mitgliedskarte in den Kartenleser, dann öffnet sich die Tür. Sprich zuerst mit dem Assistenten und benutze dann die Karte.



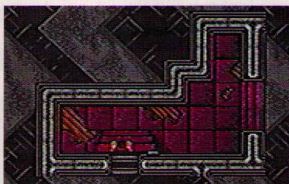


# DREAMWEB

## Player's Guide



17. Laufe zur Bar und unterhalte dich mit dem Zapfer. Er verrät dir Mr. Silverman's Türcode, nachdem du ein bisschen mit ihm geplappert hast. Der Code ist: 5222



18. Verlasse linker Hand die Bar. Du erreichst ein „totes Ende“ und findest Mr. Silverman's Tür. Gib den Code auf dem Schlüsselpad ein und betritt den Raum.



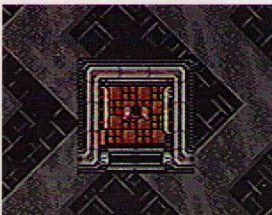
19. Rede mit Mr. Silverman, der hinter dem Tisch steht. Er willigt ein und verkauft dir ein Gewehr. Schiebe deine Karte in den Scanner, um das Gewehr zu bezahlen und nimm es anschließend vom Tisch.



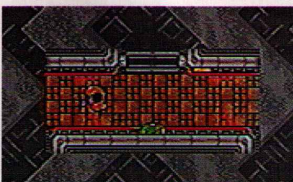
20. Gehe nun auf dem gleichen Weg zurück und verlasse die Spielhalle. Begib dich ins Regency Hotel, indem du auf die Straße zurück gehst und den Travelscreen benutzt.



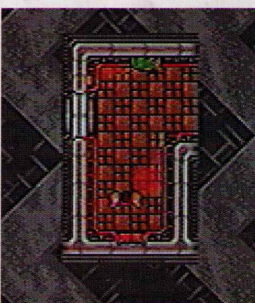
21. Betritt das Hotel und reserviere bei der Empfangsdame ein Zimmer für die Nacht. Bezahle mit der Karte (schiebe sie in den Scanner) und lasse dir die Keycard für den Raum geben.



22. Rufe den Fahrstuhl, indem du den Knopf rechts drückst. Schiebe die Keycard in den Kontrollschlitz des Fahrstuhls, sonst wirst du nirgendwo hin fahren.



23. Verlasse den Lift wenn er anhält und gehe den linken Flur entlang bis zu einer linken Abzweigung. Am Ende siehst du eine rote Feuerlöschbox an der Wand.



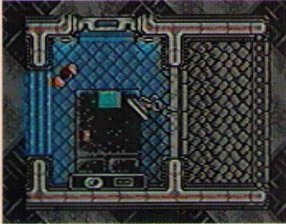
24. Du brauchst die Axt um in David Cranes Raum einzubrechen. Öffne den Flammpunkt und nimm die Axt. Laufe nun zum Lift zurück.



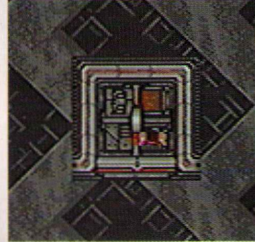


# AMIGA 499 AMIGA DREAMWEB

## Player's Guide



25. Laufe zum Lift zurück. Du brauchst ein Messer um die Vorderseite des Kontrolltafel zu entfernen. Schneide mit dem Messer die Drähte durch, so daß der Fahrstuhl außer Betrieb ist.



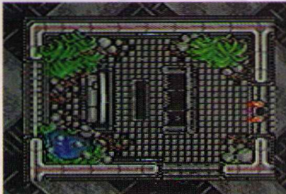
26. Halte dich an dem Griff fest, der auf der gegenüberliegenden Seite der Kontrolltafel befestigt ist. Klettere in den Liftschaft und speichere das Spiel ab, denn nun wird's gefährlich.



27. Brich mit der Axt die Türen auf. Wenn du im Raum bist, gehe zum Inventar und erschlage rechts den Bodyguard mit der Axt. Beeile dich oder du wirst erschossen.



28. Gehe nun erneut zum Inventar und erschieße den zweiten Bodyguard, der mit seinem Gewehr auf dich zielt. Wenn du schnell genug bist kannst du ihn erschießen und bist für eine Weile sicher.



29. Gehe nach links in den nächsten Raum und dann nach unten in Crane's Raum. Deine Aufgabe ist, Crane zu töten. Achte jedoch auf das Geschehen hinter dir. Je länger du wartest, desto mehr

Sicherheitskräfte erscheinen.



30. Betritt Crane's Raum, du findest ihn im Bett. Seine Freundin rennt weg. Beeile dich, ihn zu erschießen. Wenn er tot ist wirst du zum Dreamweb transportiert.



31. Im Dreamweb angekommen mußt du mit Keeper reden, der dir berichtet, daß Sterling dein nächstes Ziel ist. Sterling hat die Macht über eine der größten Militärfürken der Welt und ist ein sehr sehr mächtiger Mann.



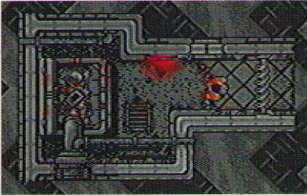
32. Gehe den Korridor entlang und wende dich nach rechts. Öffne die nächste Tür. Gehe in den Raum hinein und zu der Fußleiste. Benutze den Schlüssel. Du findest dich auf der Straße wieder.



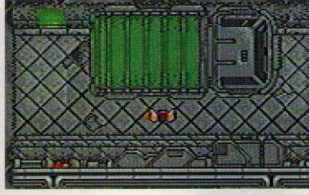


# DREAMWEB

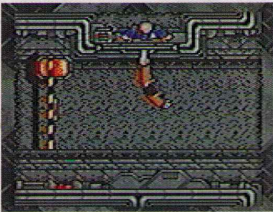
## Player's Guide



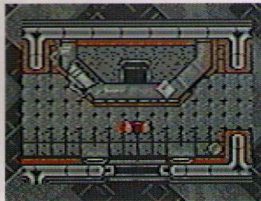
33. Wenn du wieder fit bist, mußt du den Weg verlassen und erneut zu deiner Wohnung gehen. Rufe auf dem Monitor das Newsnet auf und lies TV Special. Du weißt nun, wo sich dein zweites Ziel, Mr. Sterling, aufhält.



34. Verlasse die Wohnung und wende dich den Kanal 6 Studios zu. Du findest dich neben dem Gebäude wieder. Gehe an dem Soldaten vorbei, die Treppe hoch, wieder hinunter und die Straße links entlang.



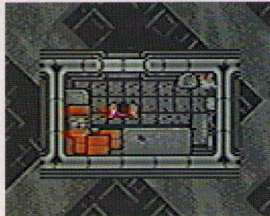
35. Laufe zum Wächter und halte ein Schwätzchen. Ziele mit deiner Waffe auf den Wächter, damit du die Kontrolltafel neben ihm benutzen und die Tür öffnen kannst.



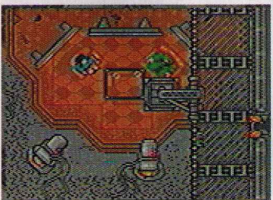
36. Gehe nach links um die Barriere herum und durch die Türen. Du befindest dich in der Empfangshalle. Nimm eine Broschüre und lasse sie fallen, damit die Eintrittskarte zum Vorschein kommt.



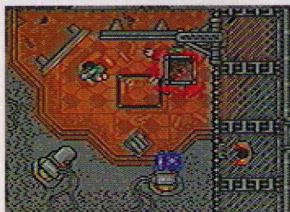
37. Laufe nun nach links und durch die Tür, indem du auf die Tafel daneben drückst. Nachdem du das Zimmer betreten hast, nimm den Schraubenzieher und öffne den Sicherungskasten.



38. Nimm die Sicherung heraus und verlasse den Raum. Gehe zurück zur Rezeption und dann durch die Tür an der oberen Wand. Klettere in dem Zimmer die Leiter, die dort steht, hoch.



39. Nun befindest du dich auf den Laufplanken, an der Decke eines Studios. Nähere dich dem Kontrollmechanismus für die Winde und ersetze die kaputte Sicherung durch die aus dem früheren Raum.



40. Lasse die Winde auf Mr. Sterling, der auf einem Sessel sitzt, herunterfahren. Dadurch wirst du zum Dreamweb zurücktransportiert.



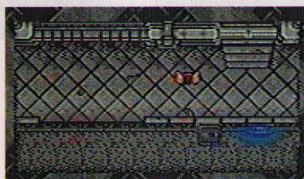


# DREAMWEB

## Player's Guide



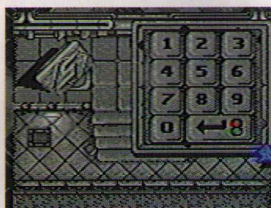
41. Rede mit dem Aufseher und laufe danach den Gang entlang. Hole den Kristall am Ende des Korridors und gehe links durch die erste Tür. Stecke den Schlüssel in die Säulenplatte und verlasse das Dreamweb.



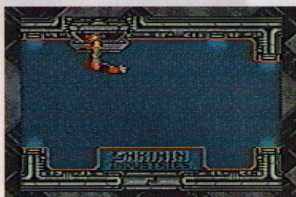
42. Du befindest dich außerhalb der Bar. Betritt sie nicht, laufe stattdessen zu Edens Haus, indem du den Reisebildschirm aufrufst.



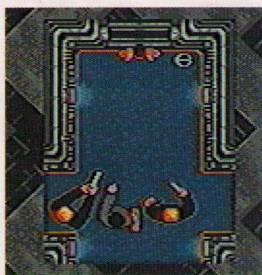
43. Gib den Türcode ein und gehe in Edens Haus direkt zum Schlafzimmer. In ihrem Organizer findest du die Adresse von Sartain Industries. Mit dem „N“-Knopf kannst herunterscrollen.



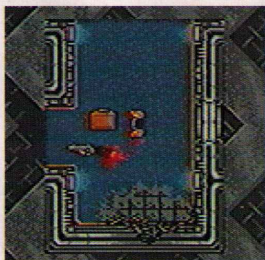
44. Begib dich zu Sartain Industries und gib den Passcode ein, den du in Edens Netzwerk-Cartridge in Erfahrung gebracht hast.



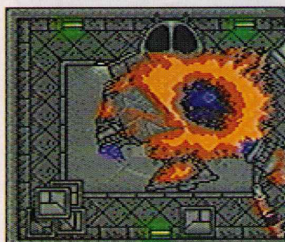
45. Gehe in die Firma hinein und suche den Sicherheitscomputer. Beschieße ihn mit deiner Waffe und gehe zum Fahrstuhl an der oberen Wand. Drücke auf die Kontrolltafel und fahre los.



46. Wenn du aus dem Fahrstuhl steigst, greifen dich zwei Wachen an. Schütze dich mit dem Kristall des Dreamwebs und vernichte die beiden Wachhabenden.



47. Hole dir die Papiere aus dem Koffer, den du unten auf dem Bildschirm findest. Laufe durch die Tür und die Stufen hinauf. Oben angelangt mußt du nach links.



48. Du siehst ein flugzeugähnliches Gerät, welches sich zum Start bereit macht. Spreng es mit deiner Kanone und Sartain gleich mit. Erneut wirst du zum Dreamweb gebracht.





## REUNION

Du bist einer der Anführer der neuen Erde und versuchst, deine Macht auf neue Galaxien und Sonnensysteme auszudehnen und dich am Ende wieder mit der guten alten Erde zu vereinigen.

### The first Solar System (Player's Guide)



1. Die folgende Anleitung bringt dich durch das erste und in das zweite Sonnensystem. Wir stellen jedoch nur einen Weg von vielen vor. Du kannst im ersten Sonnensystem natürlich auch ganz anders spielen.



2. Suche deine Anführer aus, in diesem Fall Thomas Dempsey, Jack Benson, Elanor Brady und Michael James. Wechsle nun zum Forschungsdesign und entwickle den „Bergmann-Droiden“, den Miner Droid. Erfinde den Satelliten und „kaufe“ noch einige Droiden.



3. Auf der Planetenübersicht solltest du drei zusätzliche Wohngebäude errichten. Schicke nun deine Droiden in die Minen. Um maximale Effizienz zu erreichen, brauchst du neun Droiden und neun Minen. Setze deine Steuern in der Planeteninformation ganz nach oben.



4. Kaufe vier Satelliten und schicke einen zu Apollo und einen zu einem Platz deiner Wahl.



5. Bestelle ein Getränk an der Bar. Der Barkeeper gibt dir eine wertvolle Nachricht. Wenn deine Satelliten vernichtet wurden, erfinde einen Satelliten-Transporter und kaufe zwei.



6. Wähle die Schiffsinfo an und suche eine neue Gruppe aus, wo die Satellitentransporter und die verbleibenden Satelliten platziert werden sollen. Bringe das Schiff in Gang und schicke die Satelliten um so viele Planeten wie möglich, so daß sie nach Ores Ausschau halten können. Ores sind z. B.: Texon, Raenium und Energon. In der Planetendatenbank sind die reichen Planeten verzeichnet. Versuche, Penelope und Zeus zu starten.



7. Errichte eine Minenstation und erbaue das Transferschiff. Erfinde in der Schiffsinformation eine neue Handelsgruppe und platziere jeweils eine gekaufte Minenstation und das Schiff in dieser Gruppe. Gehe zu Apollo und platziere die Minenstation dort, indem du die Funktion „deploy station“ eingibst. Nun kannst du jederzeit hierher zurückkehren. Außerdem kannst du so mit allen Minen verfahren, die sich nicht auf deinem Heimatplaneten befinden.



8. Entwickle ein Kommandozentrum bzw. eine Kolonie. Sende deinen Entwickler zur Universität, damit er Mathematik und einen Physikkurs belegt. Klicke auf deinen Entwickler, damit dies funktioniert.





# REUNION

## Player's Guide



9. Du benötigst 100.000 Kredits, um eine Kolonie zu starten. Fliege zu den Planeten, auf denen Leben entstehen kann, und errichte die gewünschten Kolonien. Baue Sternenhäfen und versuche wieder, neun Minen und neun Droiden zu bekommen.



11. Wenn du das zweite Mal auf die Aliens getroffen bist, kaufe den unbekannten Gegenstand und untersuche ihn so schnell wie möglich. Es ist ein Hyperdrive. Entwickle ihn mit Hilfe von Klaatoo oder schicke Thomas Dempsey zu einem Physik- und Elektronikurs an die Universität. Fliege die Satellitentransporter zu einem neuen System mit Namen Phoenixsystem.



13. Baue zehn Jäger und zehn Laser und übergib die Waffen an eine Armeetruppe, indem du dies auf dem Schiffsinfobildschirm eingibst. An dieser Stelle kannst du den Aliens nicht helfen, sie werden angegriffen, bevor du eintriffst. Versuche es also gar nicht erst, sonst wirst du von den Morgruls vernichtet.



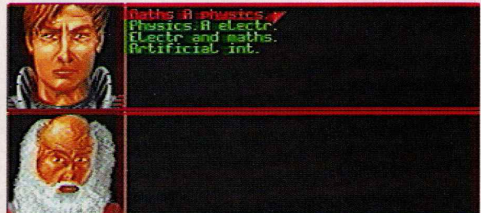
15. Stelle eine große Armee zusammen. Du benötigst noch mehr Technologien, um die Morgruls vernichtend schlagen zu können. Stoppe deine Entwicklungen und erforsche andere Systeme, damit du den Heimatplaneten der Morgruls findest.



10. Wenn du zwei Planeten besiedelt hast, fliege zu Jade. Nachdem du die Außerirdischen getroffen hast, entwickle den Kommunikator für spätere Kontakte mit den Aliens. Wenn du von den Aliens hörst, biete ihnen zwei Wissenschaftler an. Wenn sie zurückkehren, mußt du zwei neue Technologiehandelsschiffe kaufen und sie in der Handelsgruppe platzieren. Damit kannst du große Mengen Ore transportieren.



12. Erzähle den Aliens bei eurem nächsten Treffen, daß du ihnen im Kampf gegen die Morgruls helfen wirst. Du bekommst zum Dank Jagd- und Lasertechnologien verraten, da du keine Waffen besitzt.



14. Nun versuchen die Morgruls, dich zu vernichten. Alle Schiffe müssen start- und kampfbereit sein. Nach dem Angriff und der Schlacht ist es an der Zeit, die Zwillinglaserkanone zu entwickeln. Nach einer Weile greifen die Morgruls wieder an. Du brauchst 50 Jäger und eine Menge Laser und Zwillinglaser.



16. Den Planeten der Morgruls zu finden, ist eine der wichtigsten Aufgaben im Spiel. Du kannst sie nämlich nicht endgültig besiegen, ohne ihren Planeten anzugreifen.





# ANIGI 504 ANIGA REUNION

## General Tips



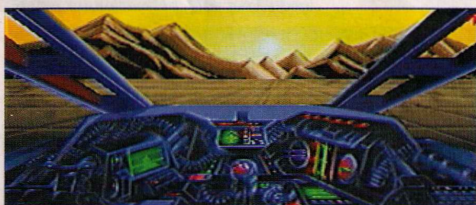
17. Wenn deine Kolonien etwas wünschen, solltest du dies auch sofort bauen, sonst rebellieren sie.

18. Sollte deine Geldreserve schwinden, errichte neue Gebäude auf deinen Kolonien und hebe die Steuern an. (Nicht zu hoch, sonst werden die Leute unglücklich).

19. Wenn deine Anführer nicht richtig funktionieren, feuere sie und stelle neue ein.

20. Das zweite Sonnensystem findest du, nachdem du dich mit den Jaanosians getroffen und den Hyperdrive bekommen hast. Erwinnere dich, du mußt den Hyperdrive sofort entwickeln, wenn du ihn bekommst.

21. Das dritte Sonnensystem findest du später. Wenn du das zweite entdeckt hast, gehe zur Bar und suche die lustige kleine braune Kreatur. Frage den Barkeeper nach ihm und ob du ihn sprechen könntest. Du erkennst, daß er ein Spion ist. Bezahle ihn und finde heraus, wo sich der Planet der Morgruls befindet. Du erkennst jetzt „System 3“ auf der Karte.



22. Die Morgruls sind deine Todfeinde. Versuche, mit allen anderen Rassen Freundschaft zu schließen und ihre Technologien vorteilhaft einzusetzen. Die Kalls, die Phelonians und die Jaanosians werden dir alle helfen.



23. Um deine Armeen zu anderen Systemen bringen zu können, brauchst du einen Hyperdrive für deine Frachtschiffe, einen Zerstörer für die Armeetruppen und eine Galleone für die Händler.

24. Manchmal mußt du Bodentruppen angreifen. Entwickle Panzer, Flugzeuge, Kavallerie, usw.



25. Um die Morgruls zu vernichten, brauchst du eine Armee von Jägern, Starfightern, Zerstörern, Kreuzern, Panzern und Reitern. Vertrödele nach dem zweiten Angriff der Morgruls keine Zeit und wende dich schnell ihrem Planeten zu.

26. Damit du auch die Starfighter bekommst, mußt du die Kalls treffen. Sie geben dir als Dank für deine Hilfe die Flugzeuge. Sei jedoch vorsichtig, vielleicht entscheiden sich die Kalls für eine Allianz mit den Morgruls.

wird fortgesetzt...

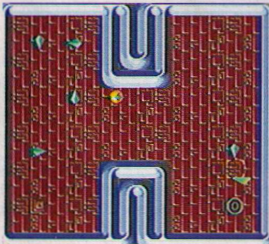




# MARBLELOUS

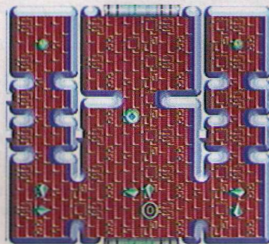
Hier kommt eines der innovativsten Puzzlespiele. Es ist manchmal äußerst schwierig. Deshalb zeigen wir, wie man die ersten 16 Levels knackt.

## Player's Guide



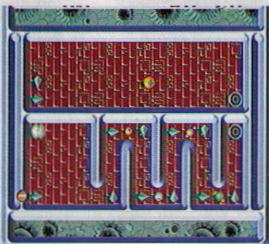
### Stage 1

Diese Stage ist relativ einfach, und du brauchst nicht viel Ballkontrolle. Deute auf die Pfeile, so daß der Ball ihnen in Richtung des Pick ups und dann zurück zum Ausgang folgt. Berühre nicht die Wände, oder du verlierst ein Leben.



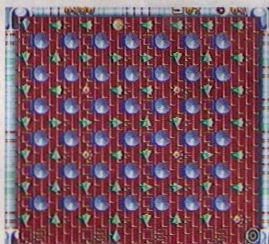
### Stage 2

Hole dir zuerst das Pick up oben und komme dann wieder nach unten und hole dir die anderen beiden, die sich an beiden Seiten des Ausgangs befinden. Die anderen hinter den Toren brauchst du nicht.



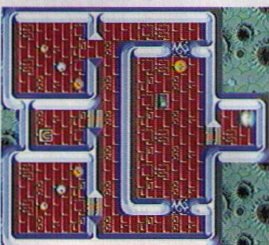
### Stage 3

Gehe erst zum oberen Ausgang, nachdem du den Hebel betätigt hast. Schicke den zweiten Ball mit den Pfeilen durch das Labyrinth am Boden, während du wartest, bis der erste den Hebel betätigt hat.



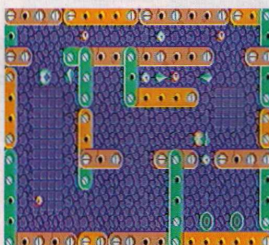
### Stage 4

Gehe in die vierte Reihe von links unten. Du erhältst ein Pick up. Wenn der Ball das Zentrum verläßt, stoppe ihn, bevor er die Wände berührt. Um mehr Pick ups zu erhalten, gehe in die zweite Reihe vom Boden aus gesehen.



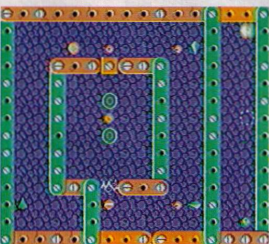
### Stage 5

Öffne die Türen der drei Räume mit den Hebeln. Drücke die Hebel in den kleinen Räumen, damit diese die anderen Türen bewegen. Sollten sie nicht die richtige Tür öffnen, gehe zu dem Hebel am Start zurück.



### Stage 6

Wirf deine Augen gleichzeitig auf zwei Bälle, zur selben Zeit, an der selben Stelle. Hole dir nur die richtigfarbigen Pick ups für jeden Ball. Lasse die beiden Bälle nicht kollidieren, sonst explodieren sie.



### Stage 7

Der erste Ball ist sehr schnell. Platziere in jeder Ecke Pfeile. Hinterlasse ein bronzenes Pick up für den nächsten Ball. Schicke den zweiten Ball um den Teleporter herum und dann nach unten zum Pick up. Benutze nun den Teleporter. Sammle das letzte Pick up mit dem zweiten Ball.



### Stage 8

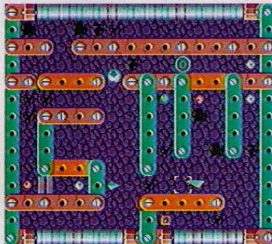
Hole dir die beiden Pick ups am Boden zuerst. Triff nicht die andere Murmel, sonst verlierst du ein Leben. Setze den Pfeil nach oben und drehe dich um. Drücke nun den linken Hebel, um in den Raum auf der rechten Seite und zum Ende zu kommen.





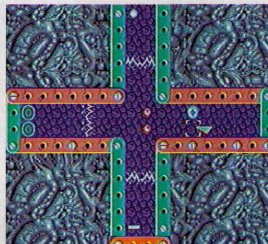
# MARBLELOUS

## Player's Guide



### Stage 9

Sammele die grünen und bronzenen Pick ups in der Mitte, aber das ganz rechts nicht ein. Gehe zum Boden und drücke den Hebel, um die linke Tür zu öffnen. Hole dir nun diese beiden und gehe hinter den Ausgang, um das letzte zu erwischen und zum Ausgang zu gehen.



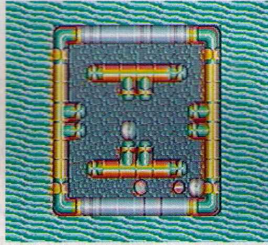
### Stage 10

Stoppe und warte auf die Elektrizität in der Mitte. Wenn sie verschwindet, hole dir die Pick ups und warte oben auf den Strom. Stelle dich zu dem Stoppzeichen, wenn der Strom stoppt, bewege dich zum nächsten Stoppzeichen, usw.. Wenn du an dem Schild angekommen bist, heißt das, daß du den Code ohne Probleme einsammeln kannst.



### Stage 11

Schicke den ersten Ball oben herum und in das Zentrum des Bildschirms, um das bronzene Pick up zu bekommen. Diese Marmel bewegt sich schnell, lande also nicht in einer der Kreaturen. Gehe zurück, drücke den Hebel und bewege dich dann zum oberen Ausgang. Hole das andere Pick up mit der zweiten Kugel.



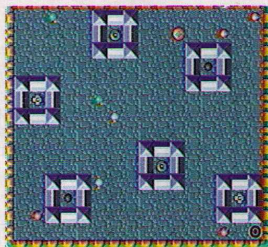
### Stage 12

Schicke den ersten Ball nach unten zum Boden, aber lasse ihn nicht den zweiten Ball treffen. Lasse alle Bälle an der Außenseite herum laufen. Der dritte Ball erscheint, wenn der erste vorbeigerollt ist. Schicke ihn in die gleiche Richtung wie die anderen, und alle Ausgänge tun sich auf.



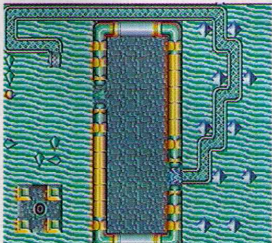
### Stage 13

Hier kannst du alle Leben verlieren. Warte in Stage 12 mit dem letzten Ball. Gehe nicht in den letzten Ausgang, ein Warp erscheint und bringt dich direkt zu Stage 14.



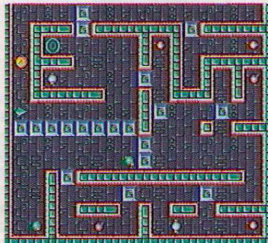
### Stage 14

Du hast nur eine begrenzte Anzahl Pfeile, kannst also keinen verschwenden. Hole dir einen oben rechts, komme nach unten und nach links in Richtung der Mitte. Hole dir dort das grüne Pick up. Gehe nach unten und hole dir das nächste direkt darunter. Nun geht es nach rechts weiter zum Ausgang.



### Stage 15

Hole dir das Schienenfahrzeug und verlasse die Gegend unten rechts. Gehe nach oben und hole dir den Levelcode. Bewege dich oben am Käfig entlang und dann nach unten. Hole alle Power ups. Verlasse die Stage unten, sonst bekommst du den Levelcode nicht.



### Stage 16

Diese Stage ist nur so lange kompliziert, bis du weißt, wie die Blöcke bewegt werden müssen. Schiebe die Blöcke nicht in die Wände hinein, sonst stirbst du. Hole dir oben die Pick ups und starte dann am Boden. Aber Vorsicht: Schließe keines der Pick ups zwischen den Blöcken ein.





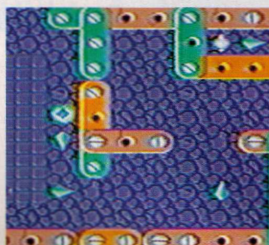
# MARBLELOUS

## Player's Guide



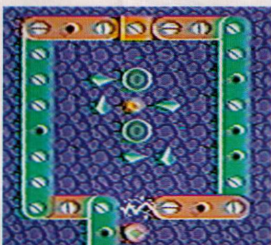
### Geschwindigkeit

Deine Kugeln bewegen sich unterschiedlich schnell in den Labyrinthen herum. Passe dein Spiel der Geschwindigkeit der Bälle an. Wenn du z. B. einen schnellen Ball hast, kannst du über Lücken, an Kreaturen vorbeirasen.



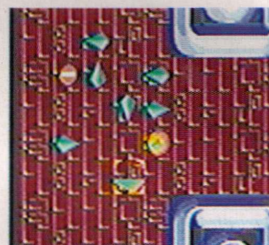
### Vorwärtsplan

In den meisten Stages kommst du weit nach vorn, indem du die Pfeile richtig betätigst. Schaue auf die Routen, die du nehmen möchtest und platziere die Pfeile dementsprechend. Kontrolliere den Weg trotzdem noch einmal nach, vielleicht hast du einen Fehler gemacht.



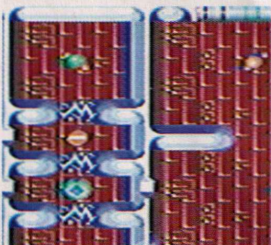
### Trickreiche Ruten

Wenn du eine Route nehmen mußt, in welcher sich viele Kurven und Ecken befinden, lege den Ball ein wenig zur Ruhe. Beeile dich, denn du kannst den Ball nur für eine begrenzte Zeit stoppen.



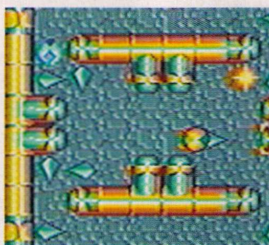
### Praxis

Nur die Übung macht den Meister. Übe mit dem Ball. Je mehr Zeit du investierst, desto besser werden deine Reflexe.



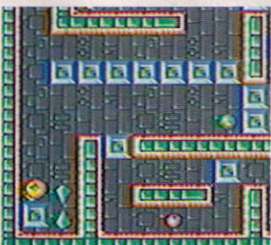
### Pick ups

Die Idee des Spiels ist, die Gegenstände in den Irrgärten einzusammeln. Du hast eine Tafel rechts. Darauf siehst du deine Aufgaben und was du wann einsammeln mußt. Richte deine Aufmerksamkeit darauf, damit du nicht die falschen Dinge sammelst.



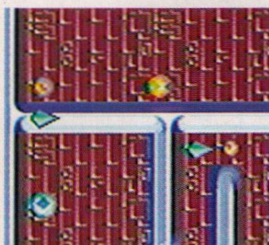
### Zwei Bälle

Manchmal müssen mehrere Bälle rollen, während du auf etwas wartest oder das Stage untersuchst. Einen Ball kannst du nur vor- und zurückschicken. Mehrere Bälle sind in der Lage, das ganze Feld zu erkunden und die Pfeile zu versetzen.



### Blöcke

Sei vorsichtig, wenn du Blöcke versetzt, kannst du leicht ein Leben verlieren. Schieße den Ball entweder weg oder stoppe ihn zwei Quadrate entfernt von der Wand.



### Hebel

Auch das richtige „Hebeln“ ist in diesem Spiel extrem wichtig. Wenn du einen Hebel betätigst und es passiert nichts, versuche es ein zweites oder gar drittes Mal. Wenn sich ein Hebel oben an einer Wand befindet, schiebe zuerst einen Pfeil nach unten, damit du nicht die Wand triffst.

Wird fortgesetzt...





# CROSS CHECK

Cross Check, die Eishockey-Simulation, ist ein hartes Spiel, genau wie eben auch die Realität. Mit diesen Tips werdet ihr Experten auf dem Eis.

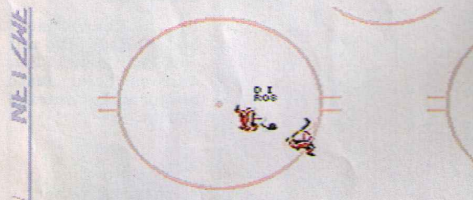
## General Tips



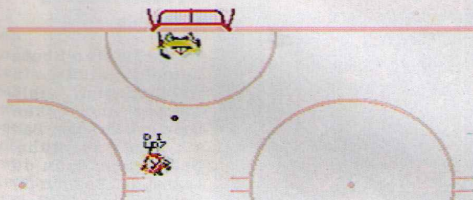
1. Vor dem Start siehst du diesen Bildschirm und kannst dein Team verändern. Die Nummern links zeigen ihre Eigenschaften, hier kannst du das beste und leistungsfähigste Team auswählen.



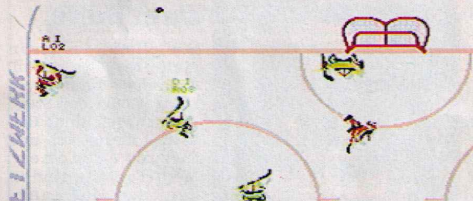
2. Du befindest dich in der Mitte des Spielfeldes. Drücke ein paarmal den Knopf, damit der Schiedsrichter den Puck fallen läßt. Wenn er fällt, drücke den Knopf erneut, und du bist im Puckbesitz.



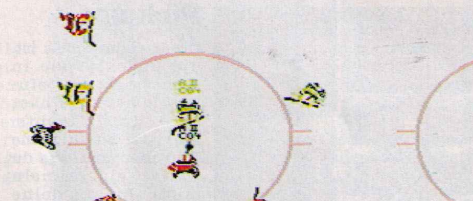
3. Du kannst den Puck nicht im gegnerischen Tor unterbringen, wenn du nur immer mit einem Spieler spielst. Passe den Puck mit schnellen Schlägen zu deinen Mitspielern. Stoppe ihn nur, wenn unbedingt nötig.



4. Zuerst ist es sehr schwierig, ein Tor zu schießen. Schieße erst in der letzten Minute und versuche, in die Ecke zu zielen, bevor du schießt.



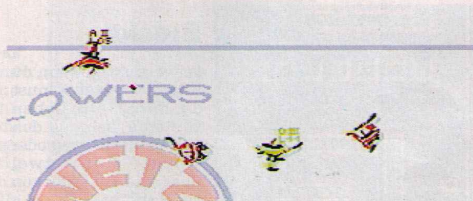
5. Wenn sich der Puck in der anderen Hälfte befindet und alle versuchen, ihn zu bekommen, hole ihn dir und fahre hinter das Tor. Schieße danach schnell um und in die Ecke, denn hier hast du eine gute Torchance.



6. Versuche nicht, foul zu spielen, denn der Schuß wird dann bekanntlich auf dein Tor ausgeführt. Versuche dann als zweites, den Puck zu erobern.



7. Wenn du nach einem Foul im Ballbesitz bist, schieße den Puck in die gegnerische Hälfte. Wenn du schnell bist, stehst du allein vor dem Tor des Gegners.



8. Auch wenn es wichtig ist, den Puck abzugeben, schieße ihn nicht einfach nur im Mittelfeld herum. Ziele immer auf das Tor, versuche keine Zeit zu schinden, sonst verlierst du den Puck.



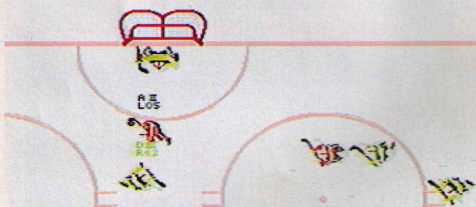


# CROSS CHECK

## General Tips



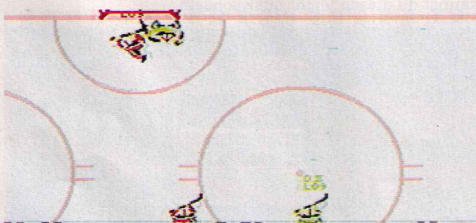
9. Wenn du hinter dem Tor spielst, gib den Puck schnell an einen vor dem Tor stehenden Spieler ab. Dadurch erntet deine Mannschaft eine gute Torchance. Versuche möglichst keine geraden Schüsse zum Tor. Die fängt der Torhüter unter Garantie ab.



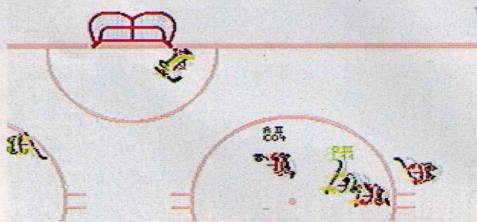
11. Eine andere gute Chance ist das „Herumrühren“ vor dem Tor. Der Puck wird hier oft verloren. Wenn du fix bist, kannst du ihn ins Netz befördern.



13. Dein Spieler mit dem Puck muß immer in Bewegung bleiben. Du verlierst ihn sonst und benötigst viel Zeit, eine neue Chance zu erhalten.



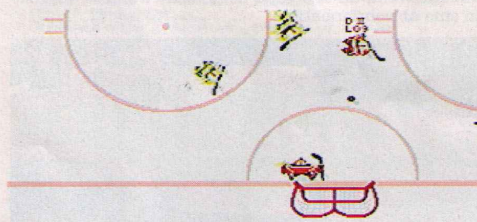
15. Wenn du auf das Tor des Gegners zufährst, versuche einen Rückpaß auf einen anderen Spieler. Der Torhüter ist dadurch verwirrt und deine Torchancen erhöhen sich immens.



10. Eine der besten Tormöglichkeiten hast du, wenn du über die Mitte der roten Kreise kommst. Wenn du präzise bist, kannst du den Puck am Torhüter vorbeirutschen lassen.



12. In der Abwehr mußst du vorsichtig sein, oft wählt das Spiel einen falschen Spieler. Einer deiner eigenen Männer muß sich immer in Ballnähe aufhalten, damit der Computer nicht automatisch deine Spieler wechselt.



14. Wenn du den Puck hebst, benötigst du auf jeden Fall einen Spieler, der ihn dann auch auffängt. Sonst landet der Ball nämlich mit großer Wahrscheinlichkeit eher wieder in deiner Torhälfte, und das ist gefährlich.



16. Bei einem Zweikampf um den Puck greifst du nicht einfach von hinten an, sondern versuchst, den Gegner zu umrunden und ihm den Ball ohne Foul wegzunehmen.





## Player's Guide

P-1 PLAYER NAME    TEAM    GOALS    ASSISTS    MIN    YEL    RED    FT    F    H    H2  
 KIERSTADT    MIA    1    0    100    0    0    0    0    0    0  
 WILSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 JENNINGS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 COOPER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 STEWART    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 JONES    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 SMITH    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROBERTS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 HARRIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 TAYLOR    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MILLER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 DAVIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GARCIA    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MARTINEZ    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROSS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 WOOD    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BROWN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GREEN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ADAMS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BAKER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 NELSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 HENDERSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 PHILLIPS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 EVANS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 THOMPSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 PERKINS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 COLEMAN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 JONES    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROBERTS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 HARRIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 TAYLOR    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MILLER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 DAVIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GARCIA    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MARTINEZ    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROSS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 WOOD    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BROWN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GREEN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ADAMS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BAKER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 NELSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 HENDERSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 PHILLIPS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 EVANS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 THOMPSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 PERKINS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 COLEMAN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 JONES    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROBERTS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 HARRIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 TAYLOR    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MILLER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 DAVIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GARCIA    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MARTINEZ    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROSS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 WOOD    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BROWN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GREEN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ADAMS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BAKER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 NELSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 HENDERSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 PHILLIPS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 EVANS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 THOMPSON    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 PERKINS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 COLEMAN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 JONES    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROBERTS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 HARRIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 TAYLOR    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MILLER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 DAVIS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GARCIA    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 MARTINEZ    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ROSS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 WOOD    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BROWN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 GREEN    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 ADAMS    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0  
 BAKER    MIA    0    0    100    0    0    0    0    0    0

1. Wie du ja weißt, ist das Toreschießen das A und O, will man in die höchste Liga vordringen. Konzentriere dich auf schnelle Angriffe, ohne dein Mittelfeld und die Abwehr zu vernachlässigen.
2. Wähle zuerst dein Team und dessen Taktiken aus. Wenn deine Spieler noch nicht so professionell sind, wähle z. B. eine 4-3-3-Formation und gib deinem Stützspieler das Trikot mit der Nummer 9.

**TACTIC** 3-3-5-2

ATTACKING	DEFENSIVE
PASSING	PASSING
SHOOTING	SHOOTING
SET PIECES	SET PIECES
CROSSING	CROSSING
DROUGHT	DROUGHT
PITCH AREA	PITCH AREA
HEADING	HEADING
DEFEENSIVE	DEFEENSIVE
ZONING	ZONING
MARKING	MARKING
ZOMBIE	ZOMBIE

3. Lerne außerdem die Spielerrollen kennen, dort siehst du die Details deines Teams und die deines Gegners. Du kannst deine Taktiken natürlich immer ändern. Wenn du z. B. total deklassiert wurdest, wechselst du in eine Abwehrformation.
4. Du kannst jede individuelle Taktik deines Teams an jeder Stelle des Spiels ändern. Wenn deine Abwehr z. B. mehr dribbelt, verlierst du den Ball in deiner eigenen Hälfte. Versuche, sie auch lange Pässe schießen zu lassen.



5. Um Tore zu erzielen, mußt du deine Stürmer auf mittlere Schüsse setzen. Nummer 9 sollte kurze Schüsse anbringen und deine Mittelfeldspieler lange Schüsse.
6. Wenn du das Spiel beobachtest, wähle volle Geschwindigkeit und schaue auf die kleinen Kästchen, die das Spiel in der Vergrößerung zeigen. Wenn du ein Bild siehst, das eine Verletzung eines Spielers zeigt, kannst du diesen leicht auswechseln.

7. Du kannst deine Ersatzspieler auf dem Team-Auswahlschirm anwählen. Setze sie klug ein, denn sonst könntest du im späteren Spielverlauf verwundbar sein. Versuche, eine gute Spielermischung zu erzielen, damit du jede „Lücke“ füllen kannst.
8. Trainiere außerdem deinen Torhüter in der Abwehr, denn seine Fähigkeiten benötigst du auf jeden Fall. Einen guten Torhüter zu kaufen ist also extrem wichtig, denn die Treffer des Gegners bleiben gering.





# PREMIER MANAGER

## Player's Guide

CONFERENCE LEAGUE TABLE

CLUB	PTS	W	D	L	GF	GA	PTS
1. NORTON	18	6	0	0	15	5	18
2. BURNLEY	15	5	0	1	12	8	15
3. BURNLEY	12	4	0	2	10	10	12
4. BURNLEY	10	3	1	1	8	8	10
5. BURNLEY	8	2	2	1	7	7	8
6. BURNLEY	6	2	0	3	6	10	6
7. BURNLEY	4	1	2	2	5	10	4
8. BURNLEY	2	0	2	3	4	10	2
9. BURNLEY	0	0	0	3	3	10	0

9. Du mußt deine Position in der Tabelle und in der Liga verfolgen, um ein guter Manager zu werden. Wenn du dich z. B. am Tabellenende befindest, mußt du einige Spieler auswechseln, einige verkaufen oder deine Spieler anders trainieren.

DAILY BANK STATEMENT

ITEMS	DEBIT	CREDIT
GATE RECEIPTS		8502
CLUB REGRS	3249	
TRANSFER FEES	0	0
CLUB FINES	0	0
GRANTS FOR CLUB	0	0
CLUB BILLS	11179	
MISCELLANEOUS SALES		6650
BANK LOAN REPAYMENTS	0	0
GROUND IMPROVEMENTS	0	0
ADVERTISING BOARDS	0	0
OTHER ITEMS	0	1184
ACCOUNT INTEREST		16336
THE DAILY TOTAL	17419	
DAILY BALANCE	1803	
MONEY IN ACCOUNT	4686219	
OVERDRAFT LIMIT	4250000	

10. Ein anderer Aspekt im Spiel sind deine Finanzen. Du mußt alle Geldfaktoren im Spiel kontrollieren und beachten. Dies kannst du ebenfalls auf dem Bildschirm kontrollieren.

THE F.A. CUP 1ST ROUND

HOME TEAM	AWAY TEAM
1. NORTON	2. BURNLEY
3. BURNLEY	4. BURNLEY
5. BURNLEY	6. BURNLEY
7. BURNLEY	8. BURNLEY
9. BURNLEY	10. BURNLEY
11. BURNLEY	12. BURNLEY
13. BURNLEY	14. BURNLEY
15. BURNLEY	16. BURNLEY
17. BURNLEY	18. BURNLEY
19. BURNLEY	20. BURNLEY
21. BURNLEY	22. BURNLEY
23. BURNLEY	24. BURNLEY
25. BURNLEY	26. BURNLEY
27. BURNLEY	28. BURNLEY
29. BURNLEY	30. BURNLEY
31. BURNLEY	32. BURNLEY

11. Du kannst aus den verschiedensten Quellen Geld bekommen. Du kannst z. B. Werbeflächen verkaufen. Das Geld fließt mit deinen Fähigkeiten, ein gutes Team bekommt mehr Unterstützung z. B. durch Sponsoren, auch wenn hierfür vielleicht mehr Geld ausgegeben werden muß.

TRANSFER MARKET

NAME	PRICE	CLUB FEE	CLUB FEE
1. NORTON	10000	10000	10000
2. BURNLEY	10000	10000	10000
3. BURNLEY	10000	10000	10000
4. BURNLEY	10000	10000	10000
5. BURNLEY	10000	10000	10000
6. BURNLEY	10000	10000	10000
7. BURNLEY	10000	10000	10000
8. BURNLEY	10000	10000	10000
9. BURNLEY	10000	10000	10000
10. BURNLEY	10000	10000	10000

12. Wähle den Transferbildschirm an und kaufe ein paar bessere Spieler für dein Team und verkaufe ein paar nicht so leistungsfähige. Am wichtigsten sind ein guter Torhüter und ein Stürmer.

Matlocks Marketing

CLUB	PRICE
1. NORTON	10000
2. BURNLEY	10000
3. BURNLEY	10000
4. BURNLEY	10000
5. BURNLEY	10000
6. BURNLEY	10000
7. BURNLEY	10000
8. BURNLEY	10000
9. BURNLEY	10000
10. BURNLEY	10000

13. In der Telefonoption kannst du auf privatem Wege versuchen, Spieler zu kaufen und zu verkaufen. Außerdem kannst du hier Informationen über deine eigenen Spieler abrufen. Auch mit einer Anleihe auf einen Spieler machst du gute Erfahrungen, weil du ihn dann besser ausprobieren kannst.

VEQUIL TOWN 0(0) RUNICORN 2(0)

NAME	PRICE
1. NORTON	10000
2. BURNLEY	10000
3. BURNLEY	10000
4. BURNLEY	10000
5. BURNLEY	10000
6. BURNLEY	10000
7. BURNLEY	10000
8. BURNLEY	10000
9. BURNLEY	10000
10. BURNLEY	10000

14. Mit Hilfe des Faxgeräts bekommst du wichtige Informationen über dein letztes Spiel. Du kannst ein besseres Team auswählen und dein Training verändern. Außerdem bekommst du Informationen über den Transfermarkt. Behalte die gelben und roten Karten im Auge.

Matlocks Marketing

CLUB	PRICE
1. NORTON	10000
2. BURNLEY	10000
3. BURNLEY	10000
4. BURNLEY	10000
5. BURNLEY	10000
6. BURNLEY	10000
7. BURNLEY	10000
8. BURNLEY	10000
9. BURNLEY	10000
10. BURNLEY	10000

15. Dies ist der Werbefeldschirm, du kannst hier die verschiedenen Werbeflächen im Stadium vergeben. Verschiedene Firmen bezahlen unterschiedliche Preise. Suche dir die teuersten aus, denn sie bringen das meiste Geld für dich.

Matlocks Marketing

CLUB	PRICE
1. NORTON	10000
2. BURNLEY	10000
3. BURNLEY	10000
4. BURNLEY	10000
5. BURNLEY	10000
6. BURNLEY	10000
7. BURNLEY	10000
8. BURNLEY	10000
9. BURNLEY	10000
10. BURNLEY	10000

16. Zuletzt bekommst du einen sehr „handlichen“ Cheat, der deinem Team eine Menge Geld bringt. Gehe in den Telefonbildschirm und tippe 343343 ein. Du gewinnst eine Million Pfund für dein Bankkonto und kannst dies so oft wiederholen wie du möchtest.





# AMIGA 512 CODES

Diesen Monat haben wir unter anderem exklusive Codes für FIFA Soccer von Electronic Arts und eine Vielzahl weiterer Codes und Cheats, die ihr ebenso ausprobieren könnt.

## Alle Formate

### CHAMPIONSHIP MANAGER '94 Geld-Cheat

Hast du Lust, wieder der Manager deines Lieblingsclubs zu sein? Gut, wenn das so ist, haben wir hier einen Wahnsinnscheat, mit dem du auf einen Schlag 30 Millionen auf deinem Konto hast. Tippe einfach deinen Namen als „Mr. Bulgaria“ ein und wähle die „Tranmere Rovers“ als dein Team.

### FIFA INTERNATIONAL SOCCER

#### Cheat Codes

Noch mehr Fußball, aber diesmal mit noch mehr Action. Gib einfach die folgenden Codes im Optionsbildschirm ein.

#### Cheat Codes

YYYYAAAB	Unsichtbare Wände
XABYYBAX	Verrückte Bälle
BARBYL	Kurvenball
BABBBB BBBB	Super Kick
AAAAAYYYY	Super Torschuß
AAABYYZZ	Dreamteam
LLLLLRL	Super Abwehr
RRRRRLR	Super Angriff
SMILERULEZ	Spieler 2 kann den Ball nicht schießen

### FLINK

#### Cheat Mode

Diesen Monat haben wir einen Cheat für Flink, der dir erlaubt, alle Spielparameter zu verändern. Starte das Spiel, gehe in die Hocke und unterbrich das Spiel. Lasse deinen Finger auf dem Pauseknopf und drücke **RECHTS, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS**. Danach erscheint wie durch Zauberhand eine neue Option.

### FLYING SHARK

#### Cheat mode

Kämpfe dir deinen Weg durch Horden von feindlichen Flugzeugen, Booten und Stellungen. Wir haben nun auch hierfür einen hilfreichen Cheat. Erziele zuerst einen Highscore in einem normalen Spiel und gib diese Codes dann in die Highscore-Tabelle ein.

RHL	Scharfschützen
JGL	Volle Feuerkraft
KDJ	Für zusätzliche Leben
RAB	Du bist immun

Nach jedem letzten Buchstaben mußt du „5“ auf dem Keypad drücken.

### FORGOTTEN WORLDS

#### Levelauswahl

Dies ist ein sehr schwieriges Shoot 'em Up-Spiel. Der folgende Cheat hilft dir großartig, das Spiel abzuschließen, falls du es selbst noch nicht geschafft haben solltest. Wenn der Titelschirm erscheint, halte die Shift-Taste und tippt ARC ein. Lasse die Shift-Taste los

und drücke Hilfe, damit das Spiel startet. S bringt dich zu dem Shop und N zum nächsten Level.

### GHOSTBUSTERS 2

#### Zusätzliche Energie

Folge einfach den angegebenen Anweisungen. Lade das Spiel. Wenn das Activision-Logo erscheint, halte „ALT“, „CTRL“, „S“ und „U“. Du bist nun in den Leveln 1 und 2 unsichtbar.

### GEMINI WING

#### Levelauswahl

Wir haben eine Levelauswahl, die dir helfen wird, beim Kampf gegen die Alienstreitkräfte durch die Levels zu fliegen. Tippe „P“ ein und wende die Codes für die entsprechenden Levels an.

MRWIMPEY	Level 2
CLASSICS	Level 3
WHIZZKID	Level 4
GUNSHOT	Level 5
DOODGUYZ	Level 6
D.GIBSON	Level 7

### GREAT GIANA SISTERS

#### Levelauswahl

Wenn du in dem Äquivalent von Mario Level anwählen willst, halte **A, R, M, I** und **N** gedrückt.

### GREMLINS 2

#### Zusätzliche Leben

Dieses Spiel ist hart. Die Gremlins zu bekämpfen ist höllisch, hilf dir am besten, indem du versuchst, 3.000 Punkte zu bekommen und tippe anschließend SINATRA in die Highscore-Tabelle. Dadurch bekommst du zusätzliche Leben.

### HAGAR THE HORRIBLE

#### Level Codes

Wer kennt nicht Hagar den Schrecklichen? Diesmal hat er sogar sein eigenes Spiel. Mit den Levelcodes könnt ihr nun perfekt durch das gesamte Spiel segeln.

Level 1	FEAFGN
Level 2	JVSAMK
Level 3	ASGAPQ
Level 4	UQFXPY
Level 5	FSXRIC
Level 6	DZAETG
Level 8	WFYILD

### HAWKEYE

#### Levelauswahl

Hawkeye ist ein Plattform-Shoot 'em Up, in welchem wieder gegen feindliche Aliens gekämpft wird. Außerdem ist dieses Spiel sehr trickreich, die Cheats können dir also ein wenig helfen. Unterbrich das Spiel und drücke den Delete-Knopf. Wenn du gestorben bist, wirst du in den nächsten Level transportiert. Drücke Zwei, um zwischen die Stages zu gelangen.

Auch für unendliche Leben mußt du die Pause-Taste und dann den Hilfe-Knopf drücken. Danach kannst du weitermachen.

### HOOK

#### Extrapunkte

Hook ist wie wir alle wissen das Spiel, das auf dem Film zu dem Buch zu dem Märchen basiert. Davon einmal abgesehen, kommt hier ein Cheat, der dir erlaubt, jeden Punkt zu erwischen, den du benötigst, um das Spiel zu beenden. Laufe zu dem Köder und greife an. Suche die Kerze und hebe den Becher daneben auf. Bleibe in dieser Position und, als wäre es Magie, kommt jeder Gegenstand, den du brauchst, automatisch zu dir.

### IKARI WARRIORS

#### Zusätzliche Leben

Im Dschungel mußt du gegen Abertausende von feindlichen Soldaten kämpfen. Damit du mit zusätzlichen Leben spielen kannst, tue dies: Spiele normal und erziele einen Highscore. Tippe nun „FREERIDE“ als deinen Namen in die Highscore-Tabelle ein. Diese zeigt nun dort, wo du Freeride eingegeben hast 1988 FEB. Der Cheat wurde also aktiviert.

### IMPOSSAMOLE

#### Cheat Codes

Impossamole ist ein großartiges Plattformpuzzle im Stil der alten Monty Mole-Spiele. Tippe einfach die folgenden Codes in der Highscore-Tabelle ein.

COMMANDO	Unlimitierte Waffen
HEINZ	Drei Vollpoweranzeigen
ANNFRANK	Energieaufladung
LUMBERJACK	Doppelte Länge der Energieanzeige
OUCHOUCH	Gehe auf dem Wasser

### INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (Arcade)

#### Levelauswahl

Hier haben wir den letzten Teil der Indy-Trilogie, und wieder muß sich Indy durch alle möglichen Abenteuer kämpfen. Um eine Levelauswahl zu bekommen, tippe „JEHOVA“ auf dem Titelschirm ein. Der Bildschirm blitzt, und du erkennst, daß die Eingabe korrekt war. Drücke jetzt einfach „L“, und du kannst die Levels anwählen. Damit du zu bestimmten Punkten im Spiel gelangen kannst, tippe „SYLLYNAM“ auf der Highscore-Tabelle ein, und du bekommst zusätzliche Credits.

### PROJECT X (revised edition)

#### Levelauswahl

Halte die rechte Maustaste gedrückt und drücke Escape. Der Bildschirm färbt sich nun schwarz. Während du die rechte Maustaste immer noch gedrückt hältst, bringst dich das Drücken von Return zum nächsten Level.





# Amiga Games im Abo. Jetzt bestellen!

12 x AMIGA GAMES mit Coverdisk oder 12 x AMIGA FUN/ AMIGA GAMES-Kombi  
und eine KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!

Du mußt nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden,  
auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!



## Flexibler CD-Ständer

Die gewünschte CD auf einen Griff.  
Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind  
einzeln verdrehbar. Maße: Höhe ca. 55  
cm. Einfache Montage.



Prämie 1

Prämie 2



## Kamera - Maginon 601

Kleinbildkamera 35 mm mit  
eingebautem Blitzgerät.  
Objektiv 1 : 5,6. Fixfocus.  
Manueller Filmtransport und  
Filmrückspulung. Ca. 8  
Sekunden Blitzfolgezeit.

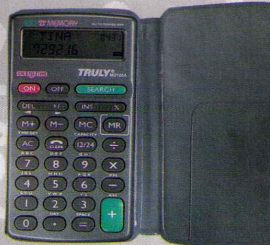
## Matchesack „Outdoor“

Aus Nylon. Mit 2 gepolsterten und  
größtenverstellbaren Schulter-  
gurten. 1 Reißverschluß-vorfach mit  
Klettverschluß und 1 Hauptfach  
verschließbar durch einen  
Kordelzug. Maße: Länge ca. 50 cm,  
Durchmesser ca. 29 cm.



Prämie 3

Prämie 4



## Datenbank

Ihre Daten sind immer griffbereit.  
Mit gummierter Tastatur, Telefon-  
nummernspeicher mit Paßwort-  
sicherung und Speicherkapazitäts-  
anzeige, alphabetischer Zuordnung  
der Daten, Rechner mit 4 Grund-  
rechenarten, Prozentautomatik und  
Vollspeicher, Uhr und Datums-  
anzeige. Lieferung inkl. Batterie  
und Kunststoffhülle.

## Aktentasche

Der Klassiker im topaktuellen Design.  
Mit Tragegriff und Umhängeriemen, 2  
großen Innenfächern, 1 großen und 1  
kleinen Reißverschlußfach sowie 2  
aufgesetzten Vortaschen und Überschlagn  
mit Metallapplikation. Kunstleder. Maße:  
ca. 38 x 29 x 10 cm.



Prämie 5

Prämie 6



## Gallery Pen

Die besondere Art zu schreiben.  
Patronenfüllhalter mit Künstlermotiv,  
1 Konverter, 1 Tintenglas mit blauer  
Tinte 30 ml, und Gebrauchs-  
anweisung. Im Geschenkset.  
Maße: ca. 16,5 x 9 x 3,5 cm.

## A B O - B E S T E L L U N G

- ☐ Ja, ich will das AMIGA-GAMES Abo mit Diskette.  
(DM 79,-/Jahr; Ausland 103,-/Jahr) AG 4005
- ☐ Ja, ich will das AMIGA FUN/AMIGA GAMES-Kombi-Abo  
(DM 17,-/Monat; halbjährliche o. jährliche Berechnung)) AK 4005

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS  
(nur eine möglich!):

- |   |         |
|---|---------|
| <input type="checkbox"/> CD-Ständer           | 318 533 |
| <input type="checkbox"/> Kamera - Maginon 601 | 294 061 |
| <input type="checkbox"/> Matchesack           | 330 286 |
| <input type="checkbox"/> Datenbank            | 312 035 |
| <input type="checkbox"/> Aktentasche          | 286 104 |
| <input type="checkbox"/> Gallery Pen          | 314 432 |

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall  
behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte die gewünschte Amiga Games früher als im  
Handel, frei Haus - die Versandkosten übernimmt der  
Verlag.

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon  
bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte  
ich zurück.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.  
Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10  
Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit  
Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die recht-  
zeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC  
VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach,  
90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die  
Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue  
Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das  
18. Lebensjahr vollendet habe.)

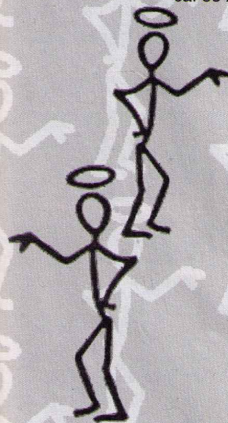
Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):  
☐ Bequem durch Bankeinzug

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ gegen Rechnung

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.  
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des  
Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**





# MACH MAL SCHNELLER!

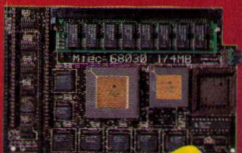
Tuning für den Amiga 500



## M-TEC TURBOSYSTEM 68020i

Power wie im A 1200  
autoconfigurierter Speicher  
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,  
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,  
optional bis 50 MHz

ab **199,-**



## M-TEC TURBOSYSTEM 68030i

Power wie im A 4000,  
autoconfigurierter Speicher  
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,  
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,  
optional bis 50 MHz

ab **299,-**



## M-TEC AT-BUS CONTROLLER EXTERN

mit Ram Erweiterung bis 8 MB,  
Kickumschaltung und Gehäuse,  
externer Anschluß  
(o. Abb.)

AT-Bus Controller intern DM 149,-

**199,-**



## M-TEC 2 MB SPEICHERERWEITERUNG

2.0 MB - Erweiterung A 500,  
interner Einbau, mit Uhr

**199,-**

### Ram-Aufrüstung für alle Systeme

1 MB Modul	DM 99,-
2 MB Modul	DM 199,-
4 MB Modul	DM 299,-

### Festplatten auf Anfrage

**M-TEC**  
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH  
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop  
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660



# HOL DIR DEINEN BRAINMAN

**DM 49,-**  
Amiga Version

## SYSTEMANFORDERUNG:

BrainMan läuft auf  
jedem Amiga.

## EMPFEHLUNG DES HERSTELLERS:

Kluger Kopf

Hol Dir **BrainMan** - das ultimative  
Kniffel-Tüftel-Logik-Kombiniergame  
für den **extralangen Spiel-Spaß**.

Jetzt überall im Handel oder direkt  
bei:

**M-SOFT Software Design**  
Horster Str. 297  
46238 Bottrop  
Tel: 02041-4656  
Fax: 02041-4660

**M-SOFT**



# MACH MAL SCHNELLER!

Tuning für den Amiga 1200



## M-TEC TURBOSYSTEM T68EC030/28RTC

68EC030, 28MHz getaktet,  
mit Co-Prozessor (optional bis  
50 MHz), Ram bis 8 MB 32 Bit  
High Speed FastRam,  
Echtzeituhr mit Schreibschutz

AB 199,-

## M-TEC TURBOSYSTEM T68030/28RTC

wie 1., jedoch  
68030 mit MMU 28MHz, Kickstart-  
Remapping in das 32Bit FastRam,

Test Amiga Special 10/94: Gesamturteil Sehr Gut

AB 299,-

## M-TEC TURBOSYSTEM T68030/42RTC

wie 1., jedoch  
68030 mit 42MHz, Kickstart-Remapping  
in das 32Bit FastRam

AB 399,-



## M-TEC DOUBLE SPEED CD-ROM LAUFWERK

mit SCSI-Controller, zum Anschluß an den  
PCMCIA Port, mit CD32 Emulation, Controller  
erlaubt das Anschließen von bis zu sechs  
weiteren SCSI Geräten, komplett mit

Software, Kabel usw.

499,-



## M-TEC SCSI-RAM CONTROLLER

179,-

### Zubehör

Co-Prozessoren:Fast SCSI-II Interface	179,-
68882-20 69,- 1 MB 32 Bit Ram	99,-
68882-25 89,- 2 MB 32 Bit Ram	199,-
68882-33 129,- 4 MB 32 Bit Ram	299,-
68882-40 179,- 8 MB 32 Bit Ram	599,-
68882-50 199,-	

**M-TEC**  
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH  
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop  
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

# GVP IST M-TEC!

Gute News für alle Amiganer.  
Alle GVP-Produkte ab sofort  
wieder lieferbar.

## TURBO- BOARDS

AMiGA 500

AMiGA 2000

AMiGA 4000

## CONTROLLER

AMiGA 500

AMiGA 2000

AMiGA 3000

AMiGA 4000

## GENLOCK

## SOUND-SAMPLER

UND VIELES  
MEHR

Bitte Katalog anfordern

**M-TEC**  
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH  
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop  
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660



THE GRID  
IS Grand Prix - Phoenix

Egal ob ein Rennen auf freier Ebene oder in der Großstadt ausgetragen wird: stets wird unser Auge von eindrucksvoller Detailarbeit verwöhnt.

Der Qualifikationslauf ist vorbei, wir haben uns für das Rennen platziert. Eine gute Platzierung erleichtert es uns, gleich zu Beginn an die Spitze des Feldes zu fahren.

Präzise durchdachter Formel 1 Simulator

# Formula One Grand Prix

Ende 1991 veröffentlichte Micro-Prose ein Racing-Game, das in puncto Komplexität und Realitätsnähe auch heute noch seinesgleichen sucht. Der schon auf dem guten alten C 64 aktive Geoff Crammond zeichnet verantwortlich für die Entwicklung und das Design von Grand Prix.



Kollisionen mit anderen Fahrern schaden nicht nur unserer Platzierung, auch andere Fahrzeuge kommen ins Schleudern oder scheiden aus dem Rennen aus.



Der Fahrer macht sich bereit für ein spannendes, nervenaufreibendes Rennen. Das Intro stimmt uns bereits ein auf unser eigenes Rennfieber.

Wer nun an Rennsport wie Lotus Esprit Challenge oder Monaco G.P. denkt, hat weit gefehlt, denn bei Grand Prix handelt es sich um eine ernsthafte Simulation, bei der jedes noch so kleine Detail berücksichtigt wurde. Um den Fahrspaß zu Beginn nicht zu trüben, können Anfänger dennoch sofort losdüsen, wobei der Computer erst einmal die schwierigeren Steuerungsaufgaben des Rennwagens übernimmt.

## Technik vom Feinsten!

Obwohl der Streckenablauf selbst in flüssiger Vektorgrafik dargestellt wird, braucht man nicht auf umfangreiche Details wie Brücken, Bäume und Häuser zu verzichten. Vielmehr für-

dern langgezogene Gebäudezeilen, unterschiedliche Tunneldarstellungen, Zuschauertribünen und Streckenposten das realistische Feeling. Alle 16 Grand Prix-Kurse sind originalgetreu nachgezeichnet, wobei nicht nur auf den Streckenverlauf, sondern auch auf die Umgebungsdetails sehr viel Wert gelegt wurde. Testläufe, Qualifikations-, Einzel- sowie WM-Rennen können ausgetragen werden. Für Anfänger besteht darüber hinaus auch die Möglichkeit, eine Ideallinie als Fahrhilfe einblenden zu lassen. Während des Fahrens kann unser Formel 1-Flitzer aus unterschiedlichen Perspektiven angezeigt werden. Simulationsliebhaber werden vermutlich den Blick aus dem Cockpit bevorzugen. Action-Freaks kommen dagegen mit dem rückwärtigen



Blick auf das Auto, wie sie es von Lotus Esprit gewohnt sind, besser zurecht. Der Sound von heulenden Motoren und quietschenden Reifen kommt hervorragend zur Geltung. Selbst vorbeidonnende Autos wurden mit realistischem Gedröhne versehen. Zahlreiche aufwendige Zwischengrafiken runden das Geschehen rund um den Motorsport ab und versüßen uns die sowieso

### Grand Prix ist Formel 1-Sport pur. Das Feld der Verfolger liegt bislang noch weit zurück.

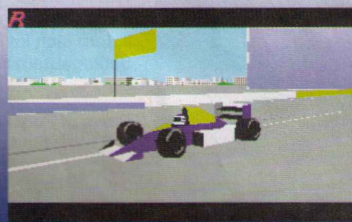
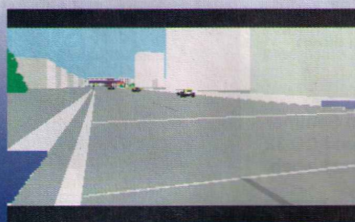
recht kurzen Nachladezeiten von Diskette. Als kleines Maniko ist jedoch anzuführen, daß die Festplattenoption auf unserem A1200 den Dienst verweigerte, was wir angesichts des fixen Diskettenzugriffs jedoch nicht weiter als störend empfanden.

### Für jeden Fahrer die passende Steuerung!

Bei Grand Prix kann jede Veränderung am Fahrzeug von gewinnentscheidender Bedeutung sein. Braucht man beim Schnellstart-Modus gerade einmal Gas zu geben und zu lenken, bringen flexible Einstellungen auch zusätzlichen Spaß ins Spiel. Mit selbständiger Gangschaltung fängt es an, die Betätigung der

## INFO Kameraperspektiven

Die möglichen Blickwinkel auf das Renngeschehen lassen keinen Wunsch offen. Standardmäßig verwendet man zumeist den Blick aus seinem Fahrzeug heraus oder den View von hinten auf den eigenen Rennwagen. Aber auch fremde Fahrer lassen sich durch einfachen Tastendruck jederzeit verfolgen oder aus fester Kameraposition im Vorbeifahren betrachten.



Bremsen folgt (Computer bremsst anfangs automatisch vor jeder Kurve optimal ab). Man schaltet die Hilfslinie ab und entfernt die Einstellung „Unzerstörbarkeit“. Schließlich zieht man unterschiedliche Reifenmischungen auf. Man vergrößert oder verkleinert die Spoiler und erreicht durch deren Ausrichtung mehr oder weniger Bodenhaftung. Schließlich bastelt man noch am Schaltungsweg und an der Verteilung der Bremswirkung, und schon hat man eine waschechte und hochwertige Simulation eines Formel 1-

Rennwagens, die der Wirklichkeit in fast nichts mehr nachsteht. Selbstverständlich lassen sich alle Einstellungen und Erfolge auf einer separaten Disk auch abspeichern, und für die ganz Genauen hält das umfassende deutsche Handbuch noch Unmengen an Informationen, Tips und Tricks parat. Bedenkt man, daß bis-

her noch keine bessere Hochgeschwindigkeitssimulation auf dem Markt ist und Grand Prix inzwischen zum Budget-Tarif gehandelt wird, so kann man diesen Titel auch heute noch uneingeschränkt empfehlen.

■ Oliver Preißner

## COMMENT

Je länger man sich mit Grand Prix beschäftigt, desto stärker packt einen das Rennfieber. Immer neue Strategien möchte man ausprobieren. Durch die schnelle und vor allem detaillierte Vektorgrafik kann diese Simulation auch bei Freunden von Action-Games Gefallen finden.



## FACTS

Hersteller: MicroProse  
 ■ Spieler: 1 ■ Disks: 4  
 Preis: ca. DM 30,- ■  
 Englisch nötig: nein ■  
 Festplatte: wird unterstützt ■  
 2. Laufwerk: wird unterstützt ■  
 Steuerung: Joystick, Tastatur ■

GAMEPLAY 85%

GRAFIK 83%

SOUND 65%

MOTIVATION 82%

GESAMT 82%

- + einfaches Handling trotz Optionsvielfalt
- noch keine Sprachausgabe vorhanden



Vor jedem Start wird der komplette Streckenverlauf aufgezeigt. Bei vielen anderen Games wird nur die Strecke mit ihren Kurven im Spiel selbst umgesetzt, hier jedoch stehen, wo Wälder und Bauwerke eingezeichnet sind, im Spielverlauf auch wirklich welche.



## 1 PAWS OF FURY

Unter dem Namen Brutal sorgte Gameteks Beat 'em Up im Konsolenbereich für Aufsehen. In unserem Demo dürfen bis zu zwei Spieler kämpfen.

### Laden des Demos

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Nach wenigen Sekunden befindet sich Du Dich auf der Amiga DOS-Oberfläche des



Amigas. Um Brutal - Paws of Fury zu laden, mußt Du nun BRUTAL eintippen und RETURN drücken. Nach etwa dreißig Sekunden dürfte das Programm geladen sein. Lauffähig ist das Demo auf allen Amigas mit mindestens 1 MB Speicher.

**Während des Kampfes.**  
Kendo Koyote und Rhai Rat liefern sich im Demo einen Schlagabtausch.

Paws of Fury wird im Sommer für Amiga und CD 32 erscheinen.

### Das Spiel

Paws of Fury ist ein Prügel-spiel guter alter Manier. Es stehen sich also zwei Kämpfer gegenüber, wobei jeder versucht, die Energieleiste des Gegners zu verringern, indem er ihn mit Schlägen eindeckt. Im Menü lassen sich vor dem eigentlichen Kampf



noch einige Details einstellen. Stellt man den Timer aus, endet eine Runde erst dann, wenn ein Spieler keine Energie mehr hat. Auf Wunsch kann man eine, drei oder fünf Runden kämpfen, bis die Entscheidung feststeht. Sollte man gerade keine Kumpel mit am Computer sitzen haben, kann man selbstverständlich auch gegen den Computer antreten. Um das Spiel zu starten, muß man dann nur noch den Feuerknopf drücken. Wenn man keine zwei Joysticks hat, kann man die Sprites auch über die Tastatur starten.

## 2 HELLZONE

### Laden des Demos

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Nach wenigen Sekunden befindet sich Du Dich auf der Amiga DOS-Oberfläche des Amigas. Um den ersten Level von Hellzone zu laden, mußt Du nun LEVEL1 (ohne Leerzeichen!) eintippen und RETURN drücken. Nach etwa dreißig Sekunden dürfte das Programm geladen sein. Lauffähig ist das Demo auf allen Amigas mit mindestens 1 MB Speicher. Auf A1200 kann es zu Grafikfehlern kommen, wenn

man den Cache-Speicher und das AGA-Chipset nicht ausschaltet.

### Das Spiel

Seit Nemesis von Konami stehen horizontal scrollende Shoot 'em Ups hoch im Kurs von Ballerfreaks. Der Klassiker R-Type, der von Factor 5 auf den Amiga umgesetzt wurde, dürfte vielen auch noch in bester Erinnerung sein. Bei Hellzone handelt es sich nun ebenfalls um ein Spiel dieses Genres. Per Joystick steuert man ein Raumschiff durch ein

R-Type von Irem gehört zu den unumstrittenen Action-Klassikern im Arcade-Bereich. Wir haben ein grandioses Ein-Level-Demo eines R-Type-Clones auf unserer Disk!

**Raumschiffe düsen heran.**  
Die Gegnerformationen dürften aus dem Klassiker bekannt sein.



Wenn man nicht aufpaßt, explodiert das eigene Raumschiff öfter als einem lieb ist.

Szenario und erwehrt sich des ansturmenden Gegnersprites. Die zunächst recht schwache Bewaffnung kann mittels Extras aufgestockt werden, die von Zeit zu Zeit über den Screen scrollen. Auf Beschuß ändert dieses Icon übrigens sein Aussehen und somit auch die Eigenschaft, die es hat. Wenn dieser Level gefällt, können wir demnächst noch den zweiten veröffentlichen!

## INFO AUFGEPASST!

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung sowohl in der Kopierstätte als auch in der Redaktion. Die Lauffähigkeit der einzelnen Programme und Cheats wird für die angegebenen Systeme garantiert. Sollte nun bei Ihnen etwas nicht laufen, so prüfen Sie bitte vor der Reklamation, ob Sie alles richtig gemacht haben. Hat Ihr Rechner mindestens 1 MB? Haben Sie auch wirklich einen Amiga? (Kein Scherz!) Haben Sie den Schreibschutz der Diskette aktiviert? Haben Sie bei Hellzone auf dem A1200 den Cache-Speicher und das AGA-Chipset ausgeschaltet? Haben Sie eine aktuelle Workbenchversion? Erst wenn Sie alles über-

prüft haben und die Programme noch nicht laufen, sollten Sie reklamieren. Schneiden Sie dafür den Coupon aus dem Heft, füllen Sie ihn bitte aus, geben Sie eine kurze Fehlerbeschreibung an und legen Sie den Original-Amiga Games-Aufkleber bei. Nur wenn dieser beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Ihnen schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denken Sie bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Ihnen läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürfen Sie uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Sie mit uns zufrieden sind.



## 3 HYDROZONE

PD-Games taugen nichts? Mit diesem Vorurteil räumt dieses grafisch und soundmäßig beeindruckende 3D-Actionspiel endgültig auf!

### Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Workbench-Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Wenn die Workbench-Oberfläche geladen worden ist, muß die Coverdisk in ein beliebiges Laufwerk gelegt werden. Klicke nun das Icon 'Hydrozone', das im Hauptdirectory zu sehen ist, mit dem Mauszeiger zweimal an. Daraufhin erscheint das Hydrozone-Directory mit dem entsprechenden Start-Icon. Klicke zweimal auf das Icon, um das Spiel zu starten. Lauffähig ist das Spiel nur mit 1 MB und Original-Workbench-Diskette, die möglicherweise im späteren Spielverlauf noch einmal vom Computer verlangt wird.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Mit seinem automatisch fliegenden Raumschiff muß man möglichst weit kommen. Dazu darf man nicht außerhalb der Begrenzungen fliegen oder Mauern berühren. Mit dem Joystick kann man sein Raumschiff erwartungsgemäß steuern, während man mit dem Feuerknopf eventuell auftauchende Gegner beseitigen kann. Wer mit der Steuerungstechnik nicht so zurechtkommt, kann die Hoch-Tief-Funktionen des Joysticks auf Wunsch umlegen. Die knallige Techno-Musik kann ebenfalls abgeschaltet werden. Viel Spaß!

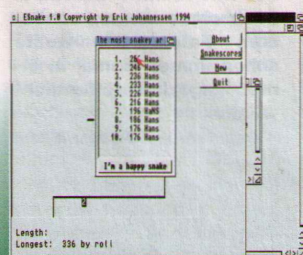
## 4 E-SNAKE

In diesem altbekannten Klassiker steuert man eine gefräßige Schlange, die nach jeder Mahlzeit länger wird und die Reaktionsgeschwindigkeit des Spielers immer mehr fordert.

### Laden des Spiels

Das Spiel läßt sich genauso wie Hydrozone (siehe Beschreibung!) nur über die Workbench-Oberfläche laden. Das Starticon ist in der entsprechenden Schublade zu finden. Achtung! Workbench wird eventuell noch einmal verlangt!

Um bei E-Snake eine hohe Punktzahl zu erreichen, muß man ein gutes Reaktionsvermögen beweisen. Bei Spielbeginn kriecht eine noch recht kurze Schlange über das Spielfeld, die man über die Cursor-Tasten steuern kann. Die einzige Regel für das Spiel lautet: Sie darf nicht gegen die Begrenzung oder den eigenen Körper donnern. Herumliegende Zahlen erhöhen bei Berührung leider nicht nur den Highscore, sondern verlängern auch den Körper der Schlange. Das Spiel geht so lange weiter, bis man irgendwo dagegendonnert. Als kleinen Anreiz haben wir einige Highscores erspielt, die abgespeichert wurden. Drückt man die Return-Taste oder klickt man das New-Icon an, wird das Spiel gestartet. Viel Spaß!



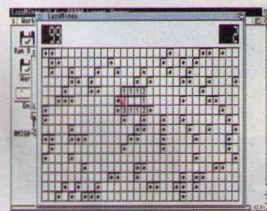
## 5 LAZY MINES

Wie viele Felder kann man aufdecken, bevor die Mine explodiert? Die Umsetzung des PC-Klassikers Minesweeper nun für Amiga!

### Laden des Spiels

Das Spiel läßt sich genauso wie Hydrozone (siehe Beschreibung!) nur über die Workbench-Oberfläche laden. Das Starticon ist in der entsprechenden Schublade zu finden. Achtung! Workbench wird eventuell noch einmal verlangt!

Per Mauszeiger muß man so viele Felder wie möglich aufdecken, ohne daß eine Mine zum Vorschein kommt. Erscheint eine Zahl, so zeigt diese an, wie viele Minen im direkten Umfeld (maximal 6) des eben angeklickten Feldes liegen. Mit System kann man erstaunlich hohe Scores in den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden erreichen. Das Spiel ist dann beendet, wenn man eine Mine aufgedeckt hat. Viel Spaß!



Auf diesem Spielfeld wimmelt es nur so vor lauter Minen!

Garantie ☐ AMIGA GAMES 6/95  
Umbusch defekter Disketten nur  
gegen diesen Original-Coupon!  
**FEHLERBESCHREIBUNG:**

Mein System: ☐ A500 ☐ A600  
☐ A1200 ☐ A4000 ☐  
☐ 1 MByte ☐ 2 MByte ☐

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

**ACHTUNG!**

Nur wenn der Original-Amiga Games-Aufkleber beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

**ASTAT MEDIA**

**Reklamation**

**Amiga Games 6/95**

**Postfach 120166**

**90108 Nürnberg**

Bitte  
ausreichend  
frankieren





Nun ist es also amtlich - unser geliebter Amiga wird auch weiterhin produziert. Die Krise ist überwunden! Obwohl fast niemand mehr an sein Weiterleben geglaubt hat, kamen doch überraschend viele Zuschriften von Lesern, die ihrem Amiga trotz widrigster Umstände die Treue halten wollten. Eigentlich sind Amiga-User eine Kundschaft, von der andere Firmen nur träumen können! Wir können uns nun natürlich entspannt zurücklehnen und der Dinge harren, die nun bestimmt kommen werden - mit einem lässigen Lächeln im Gesicht und der schönen Gewißheit, nicht vom schlingern-den „Amiga-Zug“ abgesprungen zu sein, wie es viele Firmen (vielleicht vorschnell?) getan haben. Wir werden Euch also noch eine geraume Zeit erhalten bleiben, und was noch viel besser ist - Ihr werdet uns (hoffe ich doch stark!) auch erhalten bleiben. Vorbei die Zeiten, in denen wir uns gegenseitig die Tränen aus den Gesichtern wischten!

**I' ll be back: Rainer Rosshirt**

## LIDWINA CLUB

Hallo Rossi!

Nachdem ich Deine Einleitung zur Mailbox der Ausgabe 4/95 gelesen habe, habe ich mich entschlossen, Dir auch einmal zu schreiben. Dieses ewige Gejammer ist ja nicht mehr anzuhören! Der Amiga ist noch nicht tot, auch wenn uns das viele (PC-User) einreden wollen! Es gibt noch so viele gute ältere Spiele. Bis ich die wirklich alle durchgespielt habe, vergehen ja noch Jahre. Und wie Eure letzte Ausgabe gezeigt hat, sind ja sogar noch einige echt gute Neuerscheinungen geplant, z. B. Colonization (wer hätte das gedacht?!). Warum also das viele Gejammere? Das einzige, was ich wirklich loswerden will, ist, daß sich die Amiga-User doch bitte eine (zumindest kleine) Festplatte zulegen sollen, denn ein Computer ohne HD ist heute ja wirklich kaum noch zu gebrauchen! Einen PC ohne HD gibt es ja auch schon ewig nicht mehr. Und außerdem: „A game worth playing is worth buying!“ hat schon Quadrex vor langer Zeit gesagt, nur haben es leider zu wenige verstanden. Vielleicht solltest Du es übersetzen. Um noch ein paar treue Amiga-Fans zusammenzukratzen, werde ich nun auch noch ein wenig Werbung für meinen Spiele-Club machen (bitte nicht zensieren!). Jeder Amiga-Spiele-Freak, der auf Adventures, Rollenspiele oder Simulationen steht, soll sich bei mir melden (Infos in der Clubbox! Schon wieder eine Anm. v. RR). Anbei noch eines meiner schönsten Fotos. Ich wollte schon immer einmal in einem Magazin veröffentlicht werden.

*Deine treue AG-Leserin: Lidi*

*Ich gehörte ja mit dem Klammerbeutel bepudert, wenn ich Dein Foto nicht veröffentlichten würde! Es gibt eben Mo-*



mente, da wird mir klar, warum ich diesen Beruf ergriffen habe. Allerdings befürchte ich, daß mir zu diesem Zeitpunkt schon niemand mehr zuliebt, weil alle verzweifelt nach der Clubbox suchen. Nach diesem Bild bin ich mir sicher, daß sich einige bei Dir melden werden. Hoffentlich hast Du Deinen Briefkasten anbauen lassen, damit er der anrollenden Lawine gewachsen ist. Verlange von jedem neuen Mitglied eine Mark und kaufe Dir Australien. Ich kann mir auch gut vorstellen, daß viele dieser neuen Mitglieder nicht einmal einen Computer haben werden (die Welt ist ja so schlecht), aber lassen wir das. Es war mir ein große Inspiration.

## HARTE WARE

Hi Rossi!

Letzten Monat war es soweit. Das Zittern um unsere heißgeliebte Freundin ist endlich vorbei! Aber ist dem wirklich so? Wie zu erfahren war, hat Escom den Amiga gekauft. Und was höre ich weiter? Man plane, den A500 und den A2000 wieder zu produzieren. Jetzt, da die Hersteller endlich beginnen, den 1200er zu unterstützen, wollen sie wieder den A500 produzieren? Bitte sag mir, daß das ein Witz ist! Als nächstes kommen sie wahrscheinlich auf die Idee, den C 64 als Beilage zur Micky Maus zu geben! Der A500 hat doch jetzt den Stellenwert wie der C 64 vor wenigen Jahren. Niemand will noch einen 64er haben - auch nicht geschenkt! Die guten Spiele, die bald kommen, verlangen alle nach einem 68030 Prozessor, viel RAM, Festplatte, CD-ROM und natürlich mindestens AGA. Hey Rossi, wenn ich Dir schwören würde, daß ich Dich nie wieder mit einem Brief von mir belästigen werde, wenn Du mir Biing schickst, würdest Du es tun? Hiermit schwöre ich es!

Mit unfreundlichen Grüßen an  
Escom: Peter Stauffacher

Da hat sich nun endlich eine Firma aufgerafft, den Amiga wieder dem Sumpf des Vergessens zu entreißen, schon kommen die ersten Schwarzer und nörgeln! Zudem stimmen Deine Infos nicht. Laut der Pressemitteilung sollen der A600, 1200 und 4000 weiter produziert werden, und auch wenn Du platz - der C 64! Allerdings nur für Osteuropa. Natürlich hast Du recht, wenn Du der Meinung bist, daß der Amiga mit der allgemeinen Entwicklung mithalten können muß, aber den A600 als „Einstiegerpaket“ anzubieten, finde ich so verkehrt nun auch wieder nicht. Allerdings werde ich Dir Biing nicht schicken, auch wenn ich fortan in Deinen Briefen schwimmen werde. Das schwöre ich auch!

## NACHSCHLAG

Hallo Rossi!

So, das hier ist mein zweiter Leserbrief, den ich Dir im Lauf der Jahre schreibe. Ich halte gerade die Amiga Games 4/95 in den Händen. Auch ich bin der Meinung, daß die Thesen, die Oliver in seinem Leserbrief vertritt, recht diskussionswürdig sind. Natürlich nimmt die Kriminalität immer stärker zu, auch unter Jugendlichen und an Schulen, aber ich glaube nicht, daß man Computerspiele dafür verantwortlich machen kann. Und ebenso wie Dir, fiel auch mir beim Lesen des Briefes auf, daß die von ihm angeführten Spiele den Krieg darstellen. Zwar halte ich es bei den „Siedlern“ für nicht so entscheidend, jedoch bei „Battle Isle“, wo es um die systematische Vernichtung des Gegners unter Einsatz von Panzern etc. geht, kommt dann bei mir die Frage auf, ob das etwa Gewaltlosigkeit fördert. Doch im allgemeinen sehe ich es ja selber nicht so eng. Wer den Krieg nachspielen muß, um sich zu unterhalten, soll dies tun - schließlich geht es ja um den Spaß. So, Du möchtest also wissen, was wir, das Amiga-

# ROSSI'S JAILHOUSE



Jan Philip  
als Claudia-  
Imitation.



Ach Lidwina...  
Dein Spiel ist  
schon unterwegs  
- zusammen mit  
fünf Heiratsan-  
trägen.



Tobias aus Tamm  
protzt hier mit den  
Klamotten (von Mutti  
ausgesucht?),...



... während uns Georg  
aus Sangershausen  
sein prächtiges  
Geweih vorführt.



# HELMi



ROSSI'S

MAILBOX

Volk, von den Leserfotos halten? Ich finde sie recht unterhaltsam, und auch die entsprechenden Sprüche, die Du daruntersetzt, sind recht witzig, während ich ansonsten bei den Leserbriefen das Gefühl habe, daß Du langsam Deine Spontaneität verlierst. Entschuldige bitte oftmals, aber man sollte für konstruktive Kritik offen sein. So, jetzt habe ich noch ein paar Fragen:

1. Wie oft mußt Du im Monat (aufgrund nervender Leserfragen) in psychiatrische Behandlung?
2. Was machst Du, wenn Du keine Leserbriefe beantwortest?
3. Hast Du wirklich so eine „Knolle“ im Gesicht (siehe Rossi-Karikatur)?
4. Sind die „Help-Seiten“ bei den Lesern echt beliebt? Ich finde sie nämlich nicht sehr interessant.
5. Warum macht Ihr so viel Werbung? 27 Seiten auf 115 Seiten Heft! Versteh mich nicht falsch, ich finde Werbung sehr informativ, jedoch halte ich 27 Seiten davon für sehr übertrieben!

6. Ihr bietet doch ab und an aus Eurem Verlag Spiele zu ziemlich niedrigen Preisen an. Wie könnt Ihr diese Spiele so preiswert anbieten?

7. Veröffentlichs Du meinen Brief?

Ciao, bis zum nächsten Brief:  
Nobsi

Ach Möönsch... sollte ich doch längst herumgesprochen haben, daß die Horrorstories von der Verrohung der Kids durch die bösen, bösen Computerspiele nur erfunden wurden, um alte Omas zu erschrecken, während sie die „Pfunde“ im Wartezimmer ihres bevorzugten Zahnarztes lesen. Alles, was ich diesbezüglich bisher erfahren habe, waren wilde Vermutungen, passend zurechtgebogen. Von echten Argumenten konnte da nie die Rede sein. Eigentlich beginnt mich das Thema mächtig zu langweilen. Aber sollte jemand dazu wirklich noch etwas zu sagen haben, ohne Altbekanntes aufzuwärmen - für neue Anregungen habe ich immer Ohr ebenso offen wie Mailbox. Deine Kritik hat mich aller-

dings tief getroffen! Natürlich nehme ich sie Dir nicht übel (Kritik hat nix mit Meckern zu tun!). Zu meiner Entschuldigung kann ich nur anführen, daß ich den Job schon eine geraume Weile betreibe. Es ist sehr schwer dabei, jahrelang spontan zu bleiben. Aber ich will mich bessern.

Da ein Leben ohne Fragen mir offensichtlich nicht in die Wiege gelegt wurde, nun auch noch zu den Deinen:

1. Wie lange muß ich eigentlich noch über mein gehalt (Wird bei Rainer immer noch klein geschrieben! Anm. von Hans) jammern, bis man mir glaubt, daß ich mir so etwas niemals leisten könnte? Zu diesem Zweck wurde mir aber von der Geschäftsleitung großzügig ein Beißholz zur Verfügung gestellt!
2. He - wann hätte ich jemals Fragen zu meinem Privatleben beantwortet? Wir (eigentlich ich) wollen auch diesmal keine neuen Sitten einführen!
3. Habe ich einen „Joker“? Darf ich eine Frage ablehnen? Vielen Dank!
4. Ich kann mir auch nicht vorstellen, wie es jemand fertig-



**TIPS&TRICKS zum Sammeln**  
gibt es in allen Zeitschriften  
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC

Computerladen  
**Zur 48**

**Telefon - Fax**  
0341 - 3583990

Ladengeschäft: Hauptstrasse 54 - **04416 Leipzig-Markkleeberg**

**Amiga 500 \* 600 \* 1200 \* CD32**

C64 \* PC \* Turbokarten \* CD-Laufwerke \* Drucker \* Festplatten \* Speichererweiterungen

**Spiele \* Amiga \* AGA \* CD32 \* CDTV**

Reparaturen, Systemerweiterungen, Service, Ankauf, Finanzierung

**Gebrauchtgeräte mit 3 Monaten Garantie**

**SPARSCHWEIN**



Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004  
Box 05368 1548 BTX SPARSCHWEIN #

Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich

**AMIGA CD<sup>32</sup> Super Bundles**

**Grundgerät + Most Wanted Bundle** 499,-  
= Oscar, Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Roadkill,  
Simon the Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer Special 2

**Grundgerät + Platform Panic Bundle** 499,-  
= Oscar, Diggers, Chuck Rock 1+2, Bubba n Stix, Brian the  
Lion, Superfrog + Zeitschrift CD32 Gamer Special 2

*Weitere Bundles auf Anfrage!*

**Tastatur für CD32 + 400 DPI Mouse** 125,-  
**Honeybee Game Pad für CD32** 49,-  
**CD32 RGB Umbau incl. Scart Kabel** 85,-  
**Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD** 19,-  
**Gamer DEMO CD einzeln, Ausgabe 4-10** je 10,-

**CD32 Pinball Illusions** 65,-  
**CD32 Flink** 35,-  
**CD32 Theme Park** 60,-  
**CD32 Super StarDust** 59,-  
**CD32 Rise of the Robots** 75,-

AMIGA CD<sup>32</sup> Software

Alfred Chicken	20,-	Donk!	60,-
Alien Breed / Quak	48,-	DGeneration	35,-
Arabian Nights	40,-	Emerald Mines	35,-
'Indiziertes Shoot' m up	50,-	Fields of Glory	75,-
Battle Chess	35,-	Fire & Ice	48,-
Battle Toads	20,-	Frontier Elite II	45,-
Brian the Lion	30,-	Fury of the Furries	25,-
Bubba n Stix	60,-	Guardian	65,-
Castles II	30,-	Gunship 2000	65,-
Chuck Rock 1	25,-	Heimdall 2	38,-
Chuck Rock 2	40,-	Impossible Mission 2025	38,-
Deep Core	35,-	Inside Technology	80,-
Dennis	55,-	James Pond II	27,-
Der Clou	75,-	James Pond III	45,-
Disposable Hero	60,-	Kid Chaos	55,-

**Blizzard 1230 III 40 Mhz** 325,-

**OVERDRIVE CDII incl. Microcosm** 485,-  
Externes CD-ROM für Amiga 1200 mit PCMCIA Adapter.  
**A4000 68040 CPU Board incl. Proz.** 900,-  
**Turbo Memory Board 1220/ 28Mhz /4 MB** 435,-  
**Faxmodem 14400 extern mit BZT** ab 165,-  
**Faxmodem V34! 28800 extern mit BZT** ab 355,-  
**SCSI Controller 2091** 110,-  
**HDD 3.5" 540MB SCSI II** ab 385,-  
**HDD 3.5" 720MB Quantum SCSI II** 435,-  
**HDD 3.5" 540MB Quantum für A1200** 395,-  
**ALFA Power AT-Bus Controller A500** 165,-  
**ALFA Power A500 + HDD 540MB** 530,-  
**Tandem Contr. + Quadraspeed CDROM** 495,-  
**FDD 3.5" Amiga extern** 105,-  
**DPaint 4.5 +AMIWRITE + N.Mannsell** 90,-  
**Desktop Dynamite versch. Versionen** ab 50,-

Legacy of Sorasail	60,-	Simon the Sorcerer	75,-
Liberation	65,-	Skeleton Krew	65,-
Lost Vikings	37,-	Striker	55,-
Microcosm	39,-	Super Frog	35,-
Morph	55,-	Super Methane Bros.	30,-
Naughty Ones	35,-	Super Putty	45,-
Nick Faldo Golf	45,-	The Chaos Engine	25,-
PGA European Tour	65,-	Tower Assault	59,-
Pinball Fantasies	40,-	Road Kill	55,-
Pirates Gold	70,-	Ultimate Body Blows	57,-
Premiere	35,-	Universe	55,-
Project X	60,-	UFO Enemy Unknown	65,-
Ryder Cup Golf	35,-	Wild Cup Soccer	55,-
Sabre Team	55,-	Zool	25,-
Sensible Soccer	49,-	Zool 2	38,-

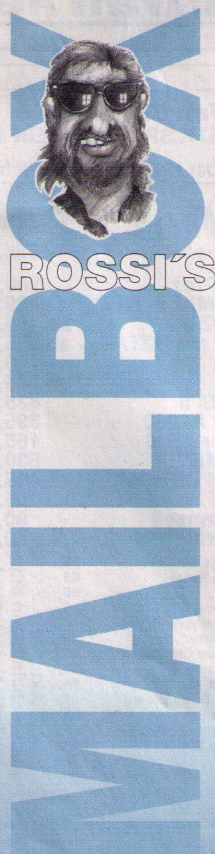
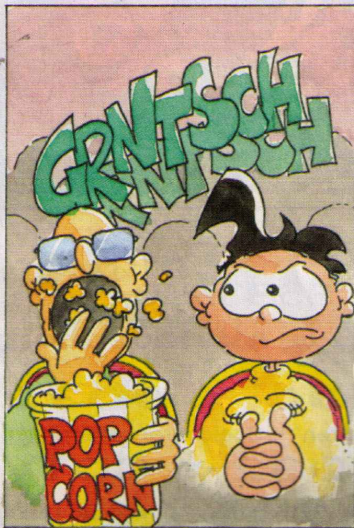
Aktuelle  
Neuerscheinungen bitte  
telefonisch erfragen!

**Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg . Tel. 0391 / 5419000 Fax. 0391 / 5419004**

Alle Preisang. in DM, zuzüglich Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per PostNachnahme- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs. AMIGA, Alfa Data, Blizzard, Honeybee, Overdrive, Tandem, Quantum sind eingetragene Warenzeichen.



HELMi



bringt, Blattwasser (Tee) zu trinken. Hast Du meine überaus poetische Umschreibung verstanden? Fein.

5. Soo viel Werbung machen wir gar nicht. Die meisten Zeitschriften haben mehr! Zudem können wir Euch die Amiga Games auch nur zu diesem lächerlich geringen Preis überlassen, weil wir die Werber kräftig abzocken (hätt ich das nun nicht schreiben dürfen? Hans guckt so komisch!). Und wenn selbst Du Werbung informativ findest, wird sie doch nicht soo schlimm sein, oder?

6. Das fragt sich unser Chef auch immer verzweifelt. Im Ernst (he, wer hat da gelacht?): Im Gegensatz zu einem Softwarehändler müssen wir nicht davon leben. Wir machen es nur für eine kuschelige Leser-Blatt-Bindung.

7. Wenn es sein muß.

### LEHRREICH

Hey Rossi!

Nach ewigem Hin und Her habe ich mich endlich durchgerungen, Dir einen

Brief zu schreiben. Wußtest Du, daß es einen J.C. Ross gab? Dazu das Lexikon: Das Rossmeer: Meeresbucht im S-Antarktikas, mit Pachrelbeis; von der Platte des Ross-Schelfeises (545000 qkm, bis 400m dick) bedeckt, die in der Rossbarriere (950 km lang, bis 50m hoch) zum R abstürzt; 1841 von J.C.Ross entdeckt. Nun noch zwei Fragen, und Du bist mich los:

1. Hat der A600 noch eine Chance? Wie lange werden noch Spiele dafür hergestellt?
2. Wo liegt Deine Musikkrichtung?

Bis uns der Himmel auf den Kopf fällt: Tobias

Da soll noch einer behaupten, Amiga Games-Leser wären ungebildet und hätten keine Interessen! Allerdings frage ich mich, was es mit mir zu tun hat? Ich bin deutlich dünner als 400m (auch wenn Hans etwas anderes behauptet!), deutlich nach 1841 geboren (Hans! Halt die Klappe!) und auch nicht eiskalt. Aller-

dings stürze auch ich gelegentlich ab. Ehe es wirklich dümmlich wird, schnell noch die Fragen:

1. Ich denke nicht, daß in nächster Zeit der A600 verschwindet. Leider! Doch auf längere Frist wird er bestimmt nicht mithalten können.
2. Ich kann Dir sogar ganz genau sagen, wo meine Musikkrichtung liegt. Bei mir zu Hause - in meinem Privatleben!

### KAUPROBIE

Ein dickes „Moin, Moin“ an Rossi in Nürnberg!

Ich kann mich einfach nicht mehr zurückhalten! Dennoch versuche ich, mich so kurz wie nur möglich zu fassen.

Natürlich ist es mies, wenn Spiele raubkopiert werden (gähn...), aber dieses abgrundtiefe Selbstmitleid, in dem sich einige Hersteller genüßlich wälzen, ist ja wohl genauso mies! In welchem Jahrhundert leben wir denn eigentlich? Die realistischste Einschätzung der Situation lieferte



*Amiga*

<b>All Terrain Racing</b> /dt	<b>46,95</b>
Aufschwung Ost /dt	59,95
<b>Baldies</b> /dt	<b>55,95</b>
<b>Battle Isle &amp; Data Disk</b> /dt	<b>34,95</b>
Battle Isle Data Disk 2 /dt	34,95
<b>Bling!</b> /dt	<b>76,95</b>
Bump 'n Burn /dt	53,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
<b>Bundesliga Manager Hattrick</b>	
<b>Supporter</b> /dt	<b>49,95</b>
Cannon Fodder 2 /dt	62,95
Christoph Kolmbus /dt	74,95
Civilization /dt	74,95
<b>Colonization</b> /dt	<b>67,95</b>
Classic Adventure Collection /dt	54,95
Darkmere /dt	56,95
Das Schwarze Auge /dt	74,95
<b>Dawn Patrol</b> /dt	<b>71,95</b>
Death or Glory /dt	79,95
Der Clou /dt	67,95
Der Clou! - Die Profi Disk. /dt	44,95
Der Patrizer /dt	46,95
<b>Der Reeder</b> /dt	<b>84,95</b>
Die Box Vol. 1 /dt	46,95
<b>Die Siedler</b> /dt	<b>46,95</b>
Doppelpass /dt	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.
Eishockey Manager /dt	34,95
Elfmänner /dt	46,95
<b>FIFA Soccer</b> /dt	<b>46,95</b>
<b>Flamingo Tours</b> /dt	<b>65,95</b>
Flight of the Amazon Queen /dt	V.mö.
<b>Formula 1 World Champ. Edition</b> /dt	<b>55,95</b>
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
<b>High Seas Trader</b> /dt	<b>52,95</b>
<b>Historyline 1914-1918</b> /dt	<b>34,95</b>
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
<b>Jungle Strike</b> /dt	<b>46,95</b>
Kid Chaos /dt	49,95
King's Quest 6 /dt	59,95
<b>Lollypop</b> /dt	<b>65,95</b>
<b>Lords of the Realm</b> /dt	<b>59,95</b>
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95
Mr. Nutz /dt	46,95
<b>Oldtimer</b> /dt	<b>51,95</b>
PGA European Tour /dt	54,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	79,95
ranTrainer /dt	V.mö.
Robinson's Requiem /dt	53,95
Ruff 'n Tumble /dt	46,95
<b>Ruffian</b>	<b>34,95</b>
Rüsselsheim /dt	61,95
Sensible Soccer - International /dt	34,95
Sensible Golf /dt	69,95
<b>Sensible World of Soccer</b> /dt	<b>62,95</b>
<b>Shadow Fighter</b> /dt	<b>46,95</b>
Sim Classics /dt (Sim Ant. City & Earth)	71,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.
Skidmarks /dt	47,95
<b>Super Skidmarks</b> /dt	<b>53,95</b>
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	V.mö.
Syndicate /dt	61,95
<b>Theme Park</b> /dt	<b>53,95</b>
Top Gear 2 /dt	46,95
<b>Tower Assault</b> /dt	<b>35,95</b>
Turbo Trax /dt	46,95
<b>UFO</b> /dt	<b>67,95</b>
Whale's Voyage 2 /dt	V.mö.
<b>Zeppelin</b> /dt	<b>69,95</b>

*Amiga*  
**1200**

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

*Bachler*  
Computersoftware

Aladdin /dt	62,95
<b>Alien Breed 3D</b> /dt	<b>53,95</b>
<b>Biing!</b> /dt	<b>82,95</b>
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Der Clou /dt	67,95
Doppelpass /dt	79,95
<b>Erben der Erde</b> /dt	<b>58,95</b>
<b>First Encounters</b> /dt	<b>55,95</b>
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
<b>High Seas Trader</b> /dt	<b>52,95</b>
Jungle Strike /dt	55,95
Lemmings 3 /dt	55,95
Lion King /dt	62,95
<b>Oldtimer</b> /dt	<b>51,95</b>
PGA European Tour /dt	55,95
<b>Pinball Illusions</b> /dt	<b>55,95</b>
Rise of the Robots /dt	74,95
Rüsselsheim /dt	61,95
<b>Sim City 2000</b> /dt	<b>69,95</b>
Star Trek /dt	71,95
<b>Subwar 2050</b> /dt	<b>67,95</b>
Super Stardust /dt	53,95
Theme Park /dt	64,95
<b>Tower Assault</b> /dt	<b>35,95</b>
<b>UFO</b> /dt	<b>67,95</b>
Whale's Voyage 2 /dt	V.mö.

**CD 32**

<b>Alien Breed 3D</b> /dt	<b>53,95</b>
<b>All Terrain Racing</b> /dt	<b>46,95</b>
Banshee /dt	53,95
Der Clou /dt	67,95
Fields of Glory /dt	58,95
<b>First Encounters</b> /dt	<b>55,95</b>
Gunship 2000 /dt	58,95
<b>Jungle Strike</b> /dt	<b>55,95</b>
Kingpin /dt	26,95
Little Devil /dt	53,95
<b>Pinball Illusions</b> /dt	<b>54,95</b>
Pirates! Gold /dt	58,95
<b>Roadkill</b> /dt	<b>53,95</b>
<b>Shadow Fighter</b> /dt	<b>53,95</b>
Subwar 2050 /dt	58,95
<b>Theme Park</b> /dt	<b>61,95</b>
Tower Assault /dt	53,95
<b>UFO</b> /dt	<b>58,95</b>
Ultimate Body Blows /dt	53,95

## Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:	
A-Train /dt	35,95
Alien Breed Special Edition	21,95
Arcade Pool /dt	21,95
B-17 Flying Fortress /dt	34,95
Body Blows /dt	23,95
Campaign /dt	34,95
Desert Strike	26,95
Dogfight /dt	34,95
Dune 2	28,95
Elite Plus /dt	34,95
F-117A Nighthawk /dt	34,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
Fields of Glory /dt	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Jurassic Park	27,95
Kingpin /dt	23,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt	je 25,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt	je 25,95
Lothar Matthäus /dt	21,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95
Pacific Islands /dt	34,95
Pirates! /dt	24,95
Police Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Red Baron /dt	26,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 - 4 /dt	je 29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Team Yankee /dt	34,95
Tornado /dt	34,95
Wing Commander /dt	28,95
WWF European Rampage Tour /dt	21,95

**MEGA - HITS**

<b>Alien Breed 3D</b> /dt	
<b>CD 32 - A1200</b>	<b>56,-</b>
<b>Bundesl. M. Hattrick</b> /dt	<b>75,-</b>
<b>Colonization</b> /dt	<b>67,-</b>
<b>FIFA Soccer</b> /dt	<b>47,-</b>
<b>First Encounters</b> /dt	
<b>CD 32 - A1200</b>	<b>56,-</b>
<b>Jungle Strike</b> /dt	<b>47,-</b>
<b>Super Skidmarks</b> /dt	<b>53,-</b>
<b>UFO</b> /dt	<b>67,-</b>

**1 MB-Erweiterung**  
für Amiga 500 **49,95**

**2. Laufwerk 3,5"** **109,00**

**So**

**können Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

## Inserentenverzeichnis

IBachler .....	87
Brinkmann .....	11
Computec .....	75, 85, 96,
.....	100, 101
Dynamic .....	29
El Dorado .....	22, 23
Grothe's Gameshop .....	41
ICP .....	115
Joysoft .....	95
Korona .....	41
Mallander .....	2,3, 116
Media Point .....	113
Micronik .....	93
MLC .....	109
M-Tec .....	76
Okay Soft .....	41
Pawlowski .....	33
Software Corner .....	37
Sparschwein .....	85
Starbyte .....	4
Vektor .....	41
Versand 99 .....	107
Vesalia .....	88, 89
Wial .....	35
Zur 48 .....	85





## ROSSI'S

Schickt Eure  
Leserbriefe bitte  
an folgende  
Anschrift:



noch Herr von Eichborn von Electronic Arts ab: Die große Zeit der Raubkopierer ist vorbei! Selbst wenn ich wollte (will ich nicht!), bekäme ich für meinen 1200er keine Kopien mehr. Die Leute, die mit illegalem Verkauf den großen Reibach machen wollen, sind längst auf lukrativere Märkte abgewandert. Wer Diskmägs liest, weiß, daß in der Crackerszene sogar schon lebhaft diskutiert wird, ob gecrackte Spiele zukünftig nicht sogar nur noch an Szenemitglieder ausgegeben werden sollen. Das soll keine Beschwichtigung sein (jede einzelne Kopie ist eine zuviel), sondern ein Tatsachenbericht. Mag sein, daß sich das für Modembesitzer in der Großstadt noch anders darstellt. Meiner Meinung nach ist das Argument der bösen Raubkopierer

längst nicht mehr so stichhaltig wie noch vor einigen Jahren. Ein wirklich gutes Amiga-Spiel wird sich trotz geschrumpfter Märkte und böser Raubkopierer rentieren! Gute Spiele sind nach wie vor möglich, wenn man sich anstrengt (siehe Team 17). Wenn Hersteller freilich diese Mühe nicht mehr auf sich nehmen wollen, dann muß sich der Markt von ihnen trennen - nicht umgekehrt!

Alles erdenklich Gute, und  
tschüß: Gunnar

Eigentlich habe ich Deinem Brief (fast) nichts hinzuzufügen. Ich finde, daß Du die Situation schon ganz richtig einschätzt. RKs wird es immer geben, aber ein Problem für die Hersteller sind sie zumindest jetzt nicht mehr. Ich meine damit die Jungs, die ein Spiel cracken und weitergeben. Nicht organisierte

Banden, die z. B. Windows (incl. Handbücher und Verpackung!) fälschen und für teures Geld an den meist Unwissenden verkaufen. Da werden wirklich Millionen in den Sand gesetzt. Die absurden Verluste, die den „kleinen Kopierern“ immer vorworfen wurden, beruhen auf der hochgradig abwegigen Meinung, daß ein User das Original der Copy auch gekauft hätte, wenn nicht ein böser Kracker der armen Softwarefirma hinterhältig zuvorgekommen wäre. Man sollte hier nix verniedlichen, aber auch hemmungsloses Übertreiben macht nicht glaubwürdiger. Zum Amiga-Markt möchte ich momentan nur folgendes sagen: Prima, daß sich etliche davon getrennt haben. Es sind genug übriggeblieben, und für die wird das Stück aus dem Kuchen nun natürlich größer - und somit auch verlockender.

# COMPUTER Vesalid

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

MicroVitec-/WINNER-/Mustek-Distributor

Industriestraße 25  
46499 Hamminkeln  
Fax: 02852 / 1802

Autobahn A3  
Oberhausen - Arnheim

Autorisiertes **AMIGA**  
SERVICE - CENTER

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00-13.00 Uhr  
14.00-18.30 Uhr

## Acorn - Vertragshändler

CD's für AMIGA CD 32	
Emerald Mines	29,-
Exchange Vol. 1	42,-
Fire & Ice	47,-
Fields of Glory	59,-
Flink	35,-
Fly Harder	29,-
Fury of the Furries	29,-
Gamer Cover CD 6-10	9,-
Games & Goodies	67,-
Global Effect	44,-
Guardian	59,-
Gunship 2000	59,-
Heimdall 2	29,-
Humans I & II	59,-
Impossible Mission	29,-
Insight Dinosaur	99,-
Insight Technology	89,-
International Karate +	29,-
James Pond II / III	29,-
Jetstrike	49,-
John Barnes Football	29,-
Jungle Strike	59,-
Kid Chaos	59,-
Kingpin	29,-
Labyrinth of Time	49,-
Lamborghini	29,-
Last Ninja III	29,-
Legacy of Sorasil	59,-
Lemmings	59,-
Liberation	59,-
Liti Divil	29,-
Lotus Trilogy 1,2,3	39,-
Manchester United	45,-
Mathe leicht gemacht	29,-
Martins M. Adventure	49,-
Mean Arenas	59,-
Megacore	69,-
Microcosm	29,-
Morph	59,-
Multimedia Toolkit	59,-
Myth	29,-
Naughty Ones	49,-
Nick Faldo Golf	39,-
Now that's what I / 2	47,-
Out to Lunch	29,-
Out of Mind Bundle	45,-
Overkill / Lunar C	25,-
PGA European Tour	49,-
Pinball Fantasies / SI	25,-
Pirates Gold	69,-
Pinball Illusion	55,-
Powerdrive	59,-
Power Games	19,-
Prey on A. Encounter	55,-
Proj. X / F17 Challenge	49,-
Rise of the Robots	75,-
Road Kill	55,-
Ryder Cup Golf	29,-
Sabre Team	29,-
Sensible Soccer	59,-
Sensibler Fighter	45,-
Skeleton Crew	69,-
Simon the Sorcerer	59,-
7 Gates of Jambala	59,-
Striker/Soccer Kid	29,-
Subwar 2050	65,-
Summer Olympix	49,-
Super Putty	39,-
Superfrog	35,-
Super Methane Bros.	29,-
Super Stardust	59,-
Surf Ninjas	35,-
Theme Park	65,-
The lost Vikings	29,-
Top 100 Games	39,-
Top Gear II	59,-
Tower Assault / A.B. II	59,-
Trolls/UFO	39,-
Universe Fractal	29,-
Ultimate Body Blows	55,-
Video Creator	39,-
Vital Light	39,-
Wembley Int. Soccer	59,-
Whales Voyage	39,-
Wild Cup Soccer	59,-
Zool I / Zool II	29,-

### Disk-Software allgemein

BIING! für A 500	89,-	Final Data	119,-
BIING! für A 1200	99,-	Final Writer V3.0	239,-
Brilliance V2.0	199,-	PC Task V2.0/3.0	69,-
CD32 Emulator Tandem	79,-	Personal Write dtsh.	49,-
CD32 Emul.SCSI-Contr.	89,-	Siegfried Copy	49,-
CD Boot 1.0	69,-	Siegfried AntiVirus	49,-
CD-ROM Starterkit	99,-	TechnoSound Turbo II	149,-
Diavolo Backup	95,-	Turbo Print Prof.	119,-

### A 570 - CDTV - CD's

17 Bit Collection	69,-	Desktop Video CD	49,-
17 Bit Continuation	39,-	Deutsche Edition	19,-
17 Bit Phase 4	45,-	Dtschl. 150 Städte Info	25,-
3 D Arena	49,-	DTP Collection (R-H-S)	35,-
Amiga Tools I/II	39,-	Euroscene 1	39,-
Animatic	25,-	Fresh Fonts 1/2	33,-
Aminet IV/V	19,-	Fresh Fish 5-8	49,-
Aminet Set 1	49,-	Gamers' Delight	42,-
Amos PD	45,-	Gif's Galore	35,-
Arktis Edition Vol.1	19,-	Giga Graphic 1-4	65,-
Assasins	49,-	Giga-PD V 3.0 dt.3 CD's	69,-
Auge / Cactus	39,-	Gigantic Games 2	25,-
Audio R. Library	45,-	Gold Fish 2 CD's	39,-
CAM Collection	49,-	Gold Fish II 2 CD's	45,-
CDPD 1-4	39,-	Hottest 4/5 Prof.	39,-
Clip Art GIF	45,-	Imagine V3.0 (PC)	119,-
Clip Art PCX Prof.	45,-	Lechner Collection	45,-
Cliptomania	59,-	Light ROM I/II	75,-
Compendium Deluxe I	45,-	Magna Media Vol.1	19,-
DemoCollection I & 2	39,-	Media Graphics	45,-
DemoMania I	29,-	Megahits Vol. 1-2	19,-

### A 570 - CDTV - CD's

Megahits Vol. 3-4	42,-	Alfred Chicken	29,-
Megahits Vol. 5, 2 CD's	45,-	Alien Breed/Owak	55,-
Meeting Pearls I/II	19,-	Arabian Nights	39,-
Multimedia Toolkit	55,-	Arcade Pool	39,-
Multimedia Mega Bundle	59,-	Banshee	29,-
Network CD	39,-	Battle Chess	29,-
Nexos Pro Volume	99,-	Battle Toads	19,-
Pandora	19,-	Beavers	29,-
Prof. Fonts & Cliparts	39,-	Beneath a Steel Sky	69,-
Playboy, Photo-CD	29,-	Benefactor	29,-
Power Games	19,-	Brian the Lion	25,-
Qwikforms	43,-	Big Six-Dizzy Games	39,-
Raytracing 2 CD's	59,-	Brutal Football	59,-
Saar / Amok I o. II	19,-	Bubba N' Stix/Premiere	29,-
Space & Astronomy	49,-	Bubble & Squeak	59,-
Terra Sound	45,-	Bump N Burn	45,-
Text Gallery	75,-	Castles II	29,-
The Beauty of Chaos	25,-	Chambers of Shaolin	59,-
The Light Works	65,-	Chuck Rock I & II	19,-
Top 100 Games A 1200	39,-	Clockwisher	39,-
Town of Tunes	29,-	DJ Generation	29,-
Travel Adventure	45,-	Dangerous Streets	65,-
Ultimedia I-II	39,-	Darkspeed	49,-
Utilities 1-1500 Prof.	45,-	Deep Core	59,-
Visions, July '94	59,-	Dennis	29,-
W. S. Animations	49,-	Defender of t. Crown II	39,-
Weird Science Clipart	39,-	Der Clou	69,-
Weird Science Fonts	39,-	Disposable Hero	59,-
W. S. Sounds 2 CD's	45,-	Donk!	65,-
World of.....	39,-	Dragon Stone	54,-
		Elite II Frontier	45,-



Bestellannahme: 02852/9140-10

Bestellannahme: 02852/9140-11

Bestellannahme: 02852/9140-14

Acorn-Vertragshändler · MicroVitec-/WINNER-/Mustek-Distributor

**A 1438 Multiscan-Monitor 629,-**  
alle Amiga-Modi inkl. Euro 72, MPR II, 0,28 mm, 15-40 KHz,  
Commode T-Shirt, VGA-Adapter, Montortreiber  
**120 Watt-Aktiv-Boxenpaar für Amiga 89,-**  
**CD-32, Joypad, TV-u. Monitoranschl. 349,-**  
Miracocosm, Oscar/Diggers, Dt. Kompakt, Power-Games  
**Amiga 600 mit 20 MB-HD u. WB 2.1 499,-**  
**A 1200-T 540 MB-HD, D.-Dynamite 1599,-**  
**WINNWER 3.5 HD-LW extern 179,-**

### A 500 und Erweiterungen

Kickstart ROM V.3.1	89,-
A 570 CD-ROM-LW mit 5 CD's	239,-
A 570 SCSI- Controller	149,-
A 570 2 MB-RAM-Modul	269,-
AT-Bus-Contr., RAM/ROM-Option extern	189,-
80 o. 40 MB-HD mit AT-Contr.-ext.	299,-/199,-
68020/25 MHz Turbo-Box-extern	299,-
540 o. 250 MB-HD u. AT-Contr. intern	649,-/399,-
512 KB RAM-Karte, Uhr/Akku u. 2 Spiele	59,-
1 MB RAM-Karte f. A 500Plus u. 2 Spiele	79,-
2 MB RAM-Karte für A 500, Uhr/Akku	189,-
1.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-Sockel	289,-
4.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-Sockel	499,-
1 MB oder 4 MB 68030 Turbo-Board a. Anfr.	

### A 600 und Erweiterungen

AMIGA 1200	a. Anfr.
AMIGA 600 mit TV-Anschluß u. 2 Spiele	389,-
A 600 mit 20 MB-HD, TV-Anschluß	499,-
2.5 Harddisk 20 MB inklusive Kabel	99,-
250 MB-Harddisk kompl. für A 600 intern	299,-
Overdrive CD-ROM-LW, inkl. Software	479,-
Harddisk mit PCMCIA-Controller	a. Anfr.
1 MB Karte mit Uhr/ohne Uhr	109,-/89,-

### A 1200 und Erweiterungen

A 1200-T inkl. CD-LW, 540 MB-HD	1899,-
250 MB-Harddisk kompl. für A 1200 intern	299,-
AS 312: Workbench und ROM's 3.1	199,-
CD 1200 CD-LW, CD-32-Emulator	399,-
Overdrive CD-ROM-LW, CD32 Software	479,-
HD- und CD-ROM-Harddisk-Adapter	148,-
3.5 PCMCIA HD/CD-ROM-Contr. ext.	a. Anfr.
4 MB oder 2 MB PCMCIA-RAM-Karte	a. Anfr.
540 MB-Harddisk-int., inkl. Zubehör	549,-
Squirrel PCMCIA SCSI-II-Controller ext.	209,-
2.5/3.5 HD-Set inkl. Software, Kabel	19,-/29,-
2.5 Harddisk 20 MB inklusive Kabel	99,-
2.5 Harddisk 260 MB (Conner/Seagate)	389,-
2.5 Harddisk 340 MB (Conner/Seagate)	449,-
WINNER 1230/50MHz, Uhr, 32 MB/SCSI opt.	399,-
1 MB 68030/28 MHz Turbo-B., Copro.-S.	398,-
4 MB 68030/28 MHz Turbo-Board, Copro.-S.	598,-
1 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Copro.-S.	498,-
4 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Copro.-S.	698,-

### CD-32 und Erweiterungen

CD-32 mit Commodore T-Shirt, 2 CD's	319,-
CD-32 Tastatur in beige	49,-
CD-32 Tastatur in schwarz	99,-
CD-32 Power-Netzteil, 3.0 Ampere	79,-
SX-1 CD-32 Erweiterungsbox	a. Anfr.
Joypad von Honeybee / Competition	49,-

### Monitore

Autoscan 1438 Multiscan A 500 - A 4000	629,-
A 1084 S Stereo-Farbmonitor	359,-
Philips TV-Monitor mit RGB-Scart, FB	ab 399,-

### A 2/3/4000 und Erweiterungen

A 4000-40 6 MB-RAM, 80 MB-HD	3699,-
A 3000 Tower Gehäuse orig. Commodore	149,-
A 2030 Turbo-Card 64 MB RAM-Option	
28 MHz, Uhr, Copro., MMU, SCSI-II-Contr.	698,-
50 MHz, Uhr, Copro., MMU, SCSI-II-Contr.	1148,-
2/8 MB RAM-Karte für A 2000 intern	269,-
40 MB-HD mit AT-Controller A 2000	199,-
A 2091 SCSI-Controller, RAM-Option	149,-
AT/SCSI-Controller, 8 MB RAM-Option	199,-
Tandem-Contr. für AT-HD u. IDE CD-ROM	149,-
HD- und CD-ROM Adapter für A 4000	148,-
Falcon SCSI-Contr. inkl. CD-32 Treiber	289,-

### AMIGA-Laufwerke

3.5 LW A 500/6/12/4000-intern, Typ angeben!	89,-
3.5 LW A 2000/3000-intern, Typ angeben!	99,-
3.5 Promigos-Drive alle Amiga-extern	99,-
3.5 Color-Drive-extern, div. Farben	99,-
3.5 WINNER HD-LW, alle Amiga extern	179,-
3.5 WINNER HD-LW, alle Amiga intern	169,-
Siegfried Copy für alle HD- und DD-LW	49,-

### CD-ROM-Laufwerke

Chinon CDS 525 mit CD-32 Emulator	299,-
Chinon CDS 545, Quadro-Speed	399,-
Beide CD-ROM-LW direkt am A 4000 anschließbar	
Mitsumi FX-001 DE (IDE) 2-fach Speed	239,-
Mitsumi FX-400 4-fach Speed	339,-
Toshiba XM 3601 D4.4 4-fach Speed	599,-

### Nützliches Zubehör

XStream Backup-System inklusive Streamer ab	399,-
Anschluß über Floppy-Port, intern/extern, hohe Kapazität	
1.3 ROM mit Umschaltung, Typ angeben!	69,-
2.0 ROM mit Umschaltung, Typ angeben!	79,-
AS 320: Workbench 3.1 A 500 / A 2000	169,-
AS 330: A 3000 / AS 340: A 4000	je 199,-
autom. Mouse/Joystick - Umschalter	25,-
4-Spieler Adapter (3 & 4) für Parallelport	19,-
Mega Maus 400 dpi (Alfa-Data)	39,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic)	69,-
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel	79,-
Multi-Cruiser Joystick, Micro-Schalter	29,-
Techno Sound Turbo II	149,-
Sound-Sampler inkl. Software für alle Amiga	
WINNER-Handy-Scanner Parallel	169,-
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software	
Handy-Scanner 800 dpi (Alfa Data)	269,-
COLOR-Handy-Scanner mit Software	349,-
Modem 28.8 V.34 inkl. Kabel, DUE-Anzeige	699,-
3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück	59,-
3.5 HD „Precision“-Disketten 100 Stück	79,-

### 3.5 AT-Harddisk

250 MB 12mm H.	259,-
540 MB Conner	299,-
850 MB Conner	399,-
1.0 GB Seagate	599,-

### 3.5 SCSI-Harddisk

365 MB Quantum	359,-
540 MB Quantum	399,-
730 MB Quantum	499,-
1.05 GB Seagate	899,-

### Drucker

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar.	319,-
240 Z/sec., Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber !!	
Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie	419,-
24 Nadel-Matrix, 216 Z/sec., 8 KB Speicher, Farb-Option	
Citizen Project3 Tintenstrahldrucker NEU!	419,-
720 dpi, Piezo-Technik, 200 Z/sec., 3 Jahre Transferrgarantie	
Canon BJC-4000 3 Jahre Garantie	729,-
Farbtintenstrahlr., 248 Z/sec., 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 KB	
HP Laserjet 4 V 1 Jahr Garantie	3999,-
DIN A3/A4, 600dpi, 16 S/min., 4 MB, Option HD/Postscript	

### Ersatzteil-Service

ROM 1.3	49,-	ROM 2.04	59,-
ROM 2.05	69,-	ROM's 3.0	99,-
ROM 3.1 A 5/2000	89,-	ROM's 3.1 A 4000	119,-
IC 8520 CIA	59,-	IC 5719 Gary	49,-
IC 8362 Denise	49,-	IC 8373 Denise	69,-
IC 8364 Paula	49,-	IC 5721 Gate Array	59,-
IC 8375-16 1MB	49,-	IC 8375-10 2 MB	49,-
Coprozessor 25/33/50 MHz	89,-/119,-/199,-		
4 MB PS/2 Modul	289,-		
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400)	198,-		
2 MB Chip-Memory-Modul für A 500/2000	299,-		
3-fach Umschaltung f. 1.3/2.0/3.1, Typ angebl.	79,-		
4.3 A oder 3.0 A Netzteil A 500-1200	89,-/69,-		
Amiga 500-Board neu, o. gesockelte IC's	99,-		
Amiga 600 Tastatur	69,-		
Amiga 2000 Tastatur deutsch	149,-		
Amiga 3000 Tastatur deutsch	149,-		
Amiga 3000 Tower-Tastatur deutsch	159,-		
Amiga Tastatur-Reparatur	ab 49,-		
A 2000 Netzteil	199,-		
A 3000 Netzteil	199,-		
A 3000-Tower Netzteil	269,-		
A 4000 Netzteil	269,-		
C 64/C 128 Parallel-Drucker-Interface	29,-		
CDTV Board neu, ohne gesockelte IC's	69,-		
CDTV Tastatur, schwarz	129,-		
CDTV original Maus, schwarz	49,-		
CDTV Infrarot-Maus, schwarz	99,-		
CDTV original Genlock	149,-		
CDTV Scart-TV-Modul mit Kabel	49,-		
CDTV Fernbedienung	29,-		
CDTV 256 KB Memory-Modul	129,-		
A 1230 Drucker-Board	29,-		
120 Watt-Aktiv-Boxenpaar für Amiga	89,-		
Switch-Box für Drucker/Scanner inkl. Kabel	39,-		
Nullmodemkabel/Audiokabel Cinch	25,-/9,-		
ParNetkabel / Druckerkabel	19,-/15,-		
Tintenpatronen für A 1270	29,-		
Farbband sw MPS 1230/1224/1500C je 6 Stck.	23,-		
Farbband sw/color Citizen ABC, Swift	18,-/33,-		
Color-Kit für Citizen ABC	69,-		
Traktor für Citizen ABC	99,-		
Caddy für A 570, Sony etc.	1 St./5 St.	9,-/40,-	

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00 - 13.00 Uhr  
14.00 - 18.30 Uhr  
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Direktverkauf Hamminkeln

Öffnungszeiten:  
Mo.-Fr. 14.00 - 18.30 Uhr  
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Mailbox

Tel.: 02852/9140-16  
28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69  
Tel./Fax: 03901/33766

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

**8 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte = Made in Germany \* 8 Jahre WINNER**



## BIETE HARDWARE

A 1200 je nach Bedarf mit oder ohne Festplatte/Fast RAM. Über den Preis läßt sich reden. Tel. 06403/69216 Uwe

Verk. A2000, 4 MB, 50 MB FP, 2 LW., DSS8 + Soundsamp., 1084 S Mon., Softw., Trackball, Bücher. DM 800,-, Wien öst. 0223478488

Verkaufe 2.Lfwk. 5,25"/ Action Replay MK3/ suche gutes MIDI-taugliches Keyboard. Tel. 030/4251541, nur Sonntags.

Verk. HDD für A600/500+ mit 2 MB RAM (extern) für DM 280,-, NEU Markus Genslein, Erdkauter Weg 53, 35394 Giessen

Amiga 2000, 3 MB RAM, 2. Laufwerk, 130 MB Festplatte/Handscanner, 24 Nadeldrucker/viel Software DM 1.500,-, Tel. 08558/2703

A500 + orig. Verpackung + 74 Disk. + Super Monitor + 3 Joy. + 1 MB RAM + Maus/-Pad für DM 400,-, Tel. 02841/66943

Verk. A500 mit 1 MB, 2. Lfwk., Prg. Spielen u. PD Shareware (Maus + Joy. inkl.) für DM 400,-, Tel. 02191/666300

Verk. Amiga 500, 1 MB RAM, Joy., Mouse, Software. Tel. 05722/26531. Preis nach VB DM

150,-, Tobias Kahlfuss, Hermannstr. 30, 31675 Bückeburg

Verk. A1200 + M-Tec Turb. MMV 28 MHz, 4 MB, 200 MB HD, 2 LW., Joy., Ori. AGA Spiele + 160 Leerd. für DM 1.200,-, Tel. 0204/85384

A1200, 2 MB RAM, 210 MB HD, Joystick, 2 Diskboxen, 200 Disks, Bücher, 2 Laufwerk., 7 Spiele (z.B. BMH) DM 1.700,-, Tel. 03632/700520

A500 + Action Replay MK3 + 2 LW, 3 MB + Kickumsch. 1.3 + 2.04 + A520 + div. Disks für DM 1.200,- VB. Tel. 04362/900129 Robert M.

Verk. A2000 C, mit 2 x 3,5" LW, 3 MB, VGA Karte, 2.0. Orig. Spielen. Viel Zub., Top Zustand, VB DM 999,-, Tel. 0228/324411

Amiga CD32 mit 2 Pads, 10 Spielen und Demos, Scart-Kabel. In Original Verp. für DM 490,-, Tel. 0531/844403

Amiga 1200, 260 MB Festplatte, Mon. 1085 S, Tisch, Orig. Spiele u. Softw., viel Zubehör f. DM 1.300,-, Tel. 06406/75144 nach 16 Uhr

Verk. A500 + 1 MB RAM, 2.0 ROM, Workbench 1.2, Joys., Maus, viele Spiele, Diskbox, VB DM 399,-, Tel. 09151/4621 fragt nach Raffael

A500 + 1MB + Monitor + 2 LW + 2 LW + 2 Joy. + Maus + 540 MB HD neu + 12 neue Orig. Spiele + 150 Disks + 2 Hand VB DM 1.200,-, Tel. 08042/4438

Amiga 500, 1 MB Handbücher, Text-Malprogramme, 6 Originalspiele VB DM 500,-, Tel. 034202/56480 Delitzsch

A1200, 30 MB Festplatte, 4 MB Speichererweiterung, Desktop Dynamitpaket, Monitor 1085 Stereo, 2. Laufwerk + PC Tisch mit Stromanschluß. 16 Originalspiele z. B. Oldtimer + BMH, DM 1.300,-, Michael Stickle, Falltorstr. 32, 56338 Braubach

Amiga 600 HD, Monitor, Drucker, Hard- und Software, Spiele, Joystick, kaum benutzt! Tel. 05754/209 VHB DM 850,-, Benjamin Sagebiel, Zum Breidingsberg 7, 32699 Extertal

Verkaufe A1200 + sehr viel Zubehör für DM 2.000,- und CD32 mit 7 Spielen für DM 450,-, Tel. 034909/83642

Verk. A500, 2,5 MB, 2.Laufwerk, Monitor 1084S Incl. ca. 50 Orig.-Spiele VB DM 750,-, Tel. 0234/520663

Monitor 1084S für DM 170,- und Vortex 486 SLC-Syst. mit 8 MB, 16 Bit-Soundk. u. 2 fach CD ROM, unter Tel. 08122/14317

Verk. A1200, 6 Monate alt mit Maus, Joystick, Spiele, zweites Laufwerk. Topzustand VB DM 750,-, Tel. 07173/7259

Verk. A500 m. 512 KB erw. Festpl. 105 MB, 2 MB RAM, Monitor, 2. Laufw., Orig.Spielen, Joysticks (Gravis) uvm. DM 1.000,-, Tel. 0203/351112

Verk. für Amiga modif. ext. PC Floppy DM 50.- od. tausche geg. Amiga Floppy plus DM 20.-, Hebben Tel. 02161/670049

A500+, 2MB, WB1.3 + 2.0, 2.Laufw. DM 300,-, Phil. 8833 DM 250,-, TV Tuner DM 80,-, 24 Nadl. DL1100 DM 350,- + Softw. zus. DM 980,-, Tel. 0201/737563

Verk. CD32: Joypad, TV Kabel und 5 Spiele: Oskar, Diggers, Microcosm, Guardian, Rise of the Robots für DM 500,-, Tel. 03473/809434 Mike

Verkaufe A1200, 120 MB HD, Monitor 1084S, 2 Laufw., 180 Disks, 50 Originalspiele + Zubehör VB DM 1.800,-, Tel. 0212/56566

A1200, 3MB, 30 HD + Monitor, 16 Orig.-Spiele, 50 Leerdisk, 2 Diskbox, Magic WB, Kick 1.3, Joys, Maus nur DM 1.550,-, Tel. 03301/82983

Verk. A600 HD, 2 MB, 440 MB HD, Mon. 1084 S, 2 externe Laufw., Orig. Software und Zubehör für DM 1.250,-, Tel. 05237/5410

Verkaufe A1200, 2 MB RAM, mit Maus, 3 Joysticks, 3 Spielen - Zeewolf, Banshee, Exellent games. Verkäufe weiter Spiele von DM 3,- bis DM 30,-, Bialechi Olaf, Loberstr. 1B, 04519 Rachwitz

Verk. A2000 mit Festplatte, 2 MB Erweiterung, Kickstart 1.3 und 2.0 Monitor, Amstrad Drucker LQ 3500, 2 Interne 1 Externes Laufwerk, 2 Joysticks, 2 Maus, Bücher, Software, Games, leere Disketten, Preis DM 1.000,-, Tel. 0221/136586 ab 19 Uhr

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzigentext unter der Rubrik:

☐ biete Hardware ☐ suche Hardware ☐ biete Software ☐ suche Software ☐ Diverses

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Anschrift \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

Ort \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in





Verk. A500 1 MB, 2 LW, mit Software, Spiele (z.B. Der Patrizier, P. Conn., 1869) DM 500,-, Tel. 0221/351134

A500 + 120 MB HD + 2 MB RAM + 1.3-3.2 ROM + Turbokarte + 2 Lfw. + Technosound + div. Spiele + 2 Joys. VB DM 1.500,-, Tel. 03381/522661

Verk. A1200, HD84MB, 2 MB, 2.Laufwerk, Optomaus, 5 Topgames, ca. 8 Monate alt für VB DM 900,-, Tel. 02862/1549 (18.30 bis 21.30 Uhr)

Verk. A500, 1MB Ram, 2. Lfwk., Monitor 1084S, 100 Disks, Maus, Joyst., viel Zubehör für DM 500,-, Tel. 02256/950516

A500, 1,5 MB, Monitor, Drucker, ext. LW, Spiele, Bücher, Computertisch, VB DM 750,-, Tel. 0371/2801469

A1200, 84 MB, 2 MB, 1942 Monitor, 2. Lf., mehr. Orig.-Prg., Zubehör, incl. CD ROM für A600/A1200, VB DM 1.800,-, Tel. 06403/694534

A2000, HD 20 MB, K1.3, 2 Lw., Mouse, Joysticks, Spiele, z.B. BMP 2.0, Anstoss und mehr, Alex, Tel. 030/9375198

Amiga 1200, 6 MB RAM, Turbok., 68030, 40 MB HD, 1940 Farbmon. ext. Laufwerk + Software + Zubehör  
Tel. 0221/8800625 Preis VS

A500, 1 MB RAM, Monitor, CDTV Joys. Spiele, Leerdisk, 2. Laufw., Tel. 06144/7772

Verk. A1200, 6830 Cpr. 3 MB, 560 MB Festpl., massenh. Orig.-Soft., u.a. Theme, Oldt., Siedl., Subwar VB DM 3.500,-, Tel. 030/9323635

Verk. A1200 Desk. Dyn., 2 MB, 2 LW., Mon. 1084 S und Zubehör NP DM 1.600,- für DM 900,-, Tel. 035249/71351

A1200, 6 MB RAM m. Uhr, FPU 68882/50 MHz, 426 MB HD, OverCD + CDs, ca. 10 Orig.-Spiele + div. Softw., ca. 100 Disk

div. Mags, VHB DM 1.500,-  
Tel. 0231/816588

### **SUCHE HARDWARE**

Suche dringendst Full Motion Video CD Modul (FMV) für Amiga CD32, zahle gut! Erreichbar ab 21.30 Uhr, Tel. 033/354151

Achtung! Suche MPEG-Modul für mein CD32! nur 100% OK! Tel. 05242/44194

Suche Action Replay für Amiga 500, Tel. 035751/2158, Schiemenz, Sprembergerstr. 2, 03103 Neupetershain

Suche Speichererweiterung und Festplatte für A500, Bernd Klier, Hauptstr. 42, 87634 Ebersbach

Suche 2 MB RAM Erweiterung für A600 (intern), unter DM 180,-, J. Haase, Harzstr. 10, 38889 Blankenburg

Suche Amiga 600, möglichst mit Festplatte u. Monitor, B. Wüschel, Langendorferstr. 14, 06667 Weißenfels, Tel. 03443/306224

Suche Monitor 1942 von Commodore oder Monitor 17" mit ähnlicher Auflösung, Tel. 0345/5800393

Suche preiswerte Festplatte intern, ab 120 MB für A600 und Speichererweiterung, Axel Böhm, Wanderslebstr. 5, 07745 Jena

### **BIETE SOFTWARE**

Bling! (neul) DM 55,-, Pizza Con. DM 45,-, Cannon Fodder DM 30,-, F1 Race DM 30,-, Black Crypt DM 15,-, Tel. 08534/1209 Florian

Verk. Orig. Siedler DM 35,-, Syndicate DM 30,-, Populous 2 DM 15,-, F19 DM 20,-, Formula One GP DM 20,-, Chaos Engine DM 20,-, Lionheart DM 20,-, Great Courts 2 DM 10,-, Zool DM 10,- und viele mehr, Tel. 07577/1234

Verkaufe Prey - An Alien Encounter für DM 35,-, Tel. 0361/721604 nach Christian fragen

Verk.: Bling, LM Super Soccer, Theme Park, BMH inkl. Editor, Anstoss, Pizza Con., Eis. Man. u.a. ab DM 25,-, Tel. 0211/218890

F117 A DM 15,-, Populous DM 15,-, Verkaufe Musik CDs DM 10,- pro Stück, Tel. 040/366433 ab 12 Uhr

Verkaufe oder tausche: Musik Set 1/2, suche dringend: Gob-lins 1/2, Tel. 03496/551142 ab 16 Uhr

Verk. orig. Anstoss, Patrizier, Cannon Fodder, Fascination, History Line, Walker, Hunter, Oldtimer, Tel. 034204/63978

Verk. Amiga Originale zwischen DM 7,- bis DM 24,-, DM 50,-! Einfach kostenlose Liste anfordern, Tel. 06181/492839 Stefan Göbel

Verk. Ports of Call, Theme Park, Burntime, Mad TV, BMH, Ch. Kolumbus, Civilization, Amigaschum.-Buch, Tel. 035205/3351

Verk. Espana 92, Humans, Zool 2, GemX, Lotus 3, Intruder, Spirit of Adv., First Samurai, je DM 20,-, Tel. 07231/27313

Verk. Orig. DSA, 1869, Space Legends, EHM, BMP, KOTS, Space Hulk je Spiel DM 30,- bis 40,-, Tel. 06592/7441

Verk. Orig. Cadaver, Cad. the Payoff, Amberstar, Ultima V, Pirates, Op. Stealth, Fate je DM 30,-, Tel. 0375/470793

Tausche orig. FIFA Soccer, Desert Strike gegen Zool 2, Turrican 3, Mr. Nutz, Elfmania, ab 18 Uhr unter Tel. 0521/763932

Biete viele neue + alte Spiele (Theatre of Death, Aufschw. Ost, Mr Nutz, Simon t. S.) Ruft an Tel. 03693/470176 Marcel

Verk. Lost Vikings DM 40,-, Indy 3 DM 20,-, beide komplett in Deutsch, Lemmings 1 + Oh no! More Lemmings zus. DM 45,-, u.a. Games, Tel. 033451/6244 Ronald

Ambermoon DM 60,-, K. Off 3 DM 25,-, Turrican III DM 50,-, Uriadium 2 (AGA) DM 30,-, Desert Strike DM 35,-, Goal DM 25,-, Tel. 06643/1279 ab 17 Uhr

MicroProse-Software: F117A, Gunship 2000, Silent Service II, Civilization, Special Forces je DM 25,-, Tel. 05121/131698

Kaufe o. tausche Wings o. Jungle S. je DM 35,-, biete: Test Drive II, Dune 1, Gunship 2000, Ports of Call und andere. Andreas Oppler, Burgstr. 27, 04720 Röbeln

Tausche Elfmania gegen Micro Machines Tel. 06652/5710 nach Michael fragen.

Page Stream 2.2 D DM 150,-, Turbo Pr. 20 DM 50,-, Rap Top Cop DM 40,-, Sim City 2000 DM 50,-, Theme Park DM 45,-, alle VB, Tel. 0201/737563

Ver. Th. Park, Oldtimer je DM 60,-, Auf. Ost, Hanse Deluxe, Burn je DM 40,-, Histor., Siedler je DM 30,-, Tel. 03362/20456

Biete f. A500: Railroad Tyc. DM 30,-, Pirates! DM 20,-, Kick Off 2 DM 15,-, Johannes Koch, Tel. 05361/12453 ab 15 Uhr

Verkaufe für A1200: Hanse-Die Expedition für DM 20,- und für alle Amigas: Aufschwung Ost für DM 30,-, Tel. 07131/571534

Verk./tausche Amiga Org. DSA I, Oldtimer, Rüsselsheim, FIFA Soccer, Crosscheck, Cool Spot, LMSS uvm. Tel. 05653/1213

Verk. Anstoß DM 40,-, Pizza Connection DM 40,-, Skidmarks DM 30,-, Bundesliga M. DM 20,-, Lotus 2 DM 15,-, Tel. 0385/214030

Verk. Org.-Spiele. BMH, FIFA Soccer I., Ambermoon u.a. pro Prg. DM 30,-, Tel. 0351/2813441



Tausche Anstoß gegen World of Soccer, aktuelle Beat'em Ups oder andere neu Spiele. Tel. 06401/3293 an 20 Uhr

Biete versch. Spiele aus allen Genres (nur Originale) Robert Fritzsche, Nr. 21, 07955 Munt-scha

Verk. o. tausche Hanse d. Exp., Angebote (+ Porto) an: M. Holtbernd, Bonner Talweg 192, 53129 Bonn

Orig. Simon, Universe, Mr.Nutz, Yo Joe, Helmdall 2, Lost vikings, DSA, Lemmings 2, Gods, suche Aladdin, König der Löwen, Tel. 02645/99082

Verkaufe meine besten Amiga PD Programme, 40 Disketten mit den neuesten Programmen, nur DM 50,-, Porto ist schon mit im Preis. Tel. 02904/6612 ab 18 Uhr

Rainbow Island, Parasol Stars, Interface je DM 10,-, Tel. 0491/13523

Achtung! Ruff'n Tumble DM 25,-, Kolumbus DM 45,-, u. Demos, Games, Werbegames, PD (nur DM 1,-/Disk) Liste Tel. 03691/214857

Verk. BMH, Vroom Data, 1869, History Line, Monkey II, Civilization, Elvira 2, F1, Space Quest 4, Beneath a Steel Sky, Tel. 06144/7772

Löse Amiga Spielesammlung auf. Liste gegen DM 2,- in bar oder Brfrm. Jörg Schneider, Am Rande 18, 34128 Kassel

Verkaufe 80 Orig.! Liste gegen DM 1,- Porto. S. Hohmann, Midlicher Str. 24, 48720 Rosendahl 1, Tel. 02547/7505

## SUCHE SOFTWARE

Suche Kopie von Workbench 3.0 wegen Virenbefall, Tomas Gaspar, Wolfgangsweg 7, 20459 Hamburg

Suche Best of the Best, zahle bis DM 60,- nur Original. ruft an

von 14.30 - 16.30 Uhr, Tel. 05626/1204

Suche Legend of Kyrandia 1, Das Schwarze Auge 1, Simon the Sorcerer, Preis VS, Tel. 089/3132849 Christian

Suche Arm.-Ged. 2, Sp. Forces, RoboSp., Assassin SE. Biete Sim Earth, Lionh., hist. Line, W. Voyage u. mehr Tel. 09181/32737

Suche Civilization, biete Theme Park und Goblins 3 (auch zus.) Stefan Schley, Zur Bürgerallee 2a, 02797 Oybin

Suche für CD32 Microcosm + Megarace, auch Tausch gegen Wing Commander + Dangerous Streets (auf 1 CD), Tel. 06150/40657

Suche Szenen Demos (Frame Watch 1-3, Warp 020, Warp 300, Substance, Bloody Friday9, zahle bis DM 15,- pro Demo, Tel. 0395/4222444 Björn Bradke

Suche für Amiga 500 Empire Original guter Zustand und für CD32 Wing Commander 1 AGA Version, Tel. 08092/20043

Super Special! Amiga Indiziertes Spiel und Syndicate „Data Disk“ für je DM 10,-, Dirk Stangenberg, Kölnerstr. 236, 40227 Düsseldorf

Suche Bundesliga Man. Hat., biete Int. Iceh., PGA Tour Golf, Thorsten Finke, Klinkerweg 1, 26826 Weener

## SONSTIGES

Über 5.000 Cheats, Codes, Tips Freezeradressen u. Lösungen auf 2 Disks! DM 20,-! C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Indy 3+4, Goblins 1-3, je DM 5,-, Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln fr. Rückum.)

Scanne Ihre Bilder u. Texte ein für Amiga u. PC. R. Zschack,

Kreuzackerstr. 18, 72178 Waldachtal

Raum Ostallgäu! Veransalte Sensible W.o. Soccer Turnier. Interessenten melden bei: B. Klier, Tel. 08372/7691, suche außerdem 2 MB Speichererweiterung und Festplatte für A500

Kaufe alles über Dune, der Wüstenplanet (Film, Bücher, Poster etc.), Verk. 2. LW. DM 70,-, Tel. 02851/6665 Thomas

Sie wollen Ihr Programm vertreiben? Wir helfen Ihnen! Tel. 07444/2070, nach Jochen fragen!

Suche alle Finishing Moves für Prügelspiele. Michael Lange, Schillerstr. 8, 42327 Wuppertal

Suche alle Codes von Jurassic Park für den A500. Zahle bis DM 10,- für funkt. Codes, Tel. 0212/334170 Jan

An alle DFÜ-ler!!!! Die Joystick BBS lädt zum Schauen ein.

HAFEMORFUN Port Nr. 04221/22664

Suche Mitglieder für Amiga 2000 Club „High Time“. Biete Monats Disk! Tel. 03583/692161 Steffen

Suche Erklärung zu d. letzten zwei Levels zu The Lost Vikings, Enrico Eichner, Goethestr. 15, 14797 Lehnin

DM 150,- täglich! Ganz legal. Info gegen DM 2,- Rückporto bei Ralf Schmidt, Bötzwstr. 8, 10407 Berlin

Habe neue Levels für Battle Isle und die Data 1. Wer Interesse hat, kann mich anrufen. Tel. 06351/43413

Hilfe für fast alle Spiele! Liste gegen DM 2,- in Briefmarken. F. Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg

Suche Festplatte für Amiga 400 mind. 20 MB, zahle bis DM 50,-, Tel. 030/6302577

## INFO So geht's!

**Um die Abwicklung der Amiga Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir Euch, folgende Regeln zu beachten:**

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der Hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen Ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn Ihr angesprochen werden wollt, dann müßt Ihr Eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunterstehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt Eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

**AMIGA Games • Amiga Box**  
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



- speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.
- Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen
- drei 5,25 Laufwerksschächte
- drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich
- zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten
- standard PC-AT-Tastatur mit Spiralkabel und Tastaturinterface

**499,-**



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

#### A-1200 Bus Erweiterungsplatine

- 5 Zorro II Steckplätze
- 4 PC-AT-ISA Steckplätze
- Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil
- Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)
- Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen

#### A-1200 Tower

mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.  
Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei).

#### A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

#### Laufwerke

##### 3.5 Laufwerk, extern

für alle AMIGA, Metallgehäuse abschaltbar, Bus bis DF3:

Farbe: Amiga	880 KB	95,-
Farbe: Schwarz	880 KB	105,-

##### 3.5 Laufwerk, intern 880 KB

für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör 89,-

##### 3.5 Laufwerk, int. und ext. 1,76MB a.Anfr.

5.25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis DF3, Metallgehäuse abschaltbar 149,-

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,-  
SyQuest 270 MB SCSI 679,-  
270 MB Medium 129,-

#### Tastatur-Interface

anschlußfertig, lötfrei

PC-Interface für CD-32 99,-

PC-Interface für A-500/2000/3000/4000 89,-

#### PC-Interface

für A-600/1200 Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 139,-

#### Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur

Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 159,-

Händler Anfragen erwünscht.

#### Turbokarten und RAM - Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40	379,-
Blizzard 1230 III/50	479,-
M-TEC 1230/28	289,-

2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel	295,-
4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel	395,-

#### Speichererweiterungen

512 KB RAM — A-500 intern	65,-
1 MB RAM — A-500 PLUS intern	89,-

1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku	105,-
--	-------

2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter Uhr und Akku abschaltbar	229,-
---	-------

#### SIMM-Module

1 MB 32 Bit / 72 pin	99,-
2 MB 32 Bit / 72 pin	199,-
4 MB 32 Bit / 72 pin	299,-
8 MB 32 Bit / 72 pin	549,-

#### Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten 49,-

für PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten 229,-

für Amiga 2000/3000 dtsh. 149,-

für Amiga 4000 dtsh. 159,-

für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsh. 159,-

Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur 119,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

#### Zubehör

Maus-Joystick Adapter elektronisch 19,-

Maus-Joystick Adapter mechanisch 15,-

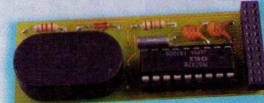
#### Kickstart-ROM

V.1.3 / V.2.05 / V.3.0	39/ 59/ 99,-
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000	ab 89,-

2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000 Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick 25,-

dto., jedoch mit Flachbandkabel 29,-

therm. Leisesteuerung für 12 V-Lüfter 9,-



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr, 29,-

#### AT-Bus Adapter für A-600/1200

von 2.5 auf 3.5, mit Stromkabel und 10 cm Festplattenkabel 29,-

#### Doppel AT-Bus Festplattenadapter

für 2.5 und 3.5 HDD an A-600/1200 mit Stromkabel 39,-

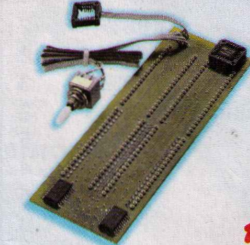
2.5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm 15,-

2.5 Festplattenkabel, für 3.5 Schacht 19,-

#### 2-fach Umschaltplatine A-600

3-fach Umschaltplatine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 599,-

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 799,-



3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.) und V.3.0 oder V.3.1 (Paar) 69,-

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software) 29,-

Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software) 39,-

#### Controller

AT-Bus 508/2008	149,-
AT-Bus A-500 int. M-TEC SCSI-Bus OKTAGON 2008	129,-
SCSI-Bus FASTLANE Z3	249,-
	649,-

2,5 und 3,5 Festplatten a.Anfr.

#### Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II / III und 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

(Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-4000 Tower, 250 Watt 199,-

**Micronik Computer Service**  
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen  
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9<sup>00</sup> -13<sup>00</sup> und 14<sup>00</sup> -18<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> -14<sup>00</sup> — An der A3 Ausf. Opladen

#### Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Computers. Interne Busplatine mit drei Zorro II-, einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5.25 und drei 3.5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse Komplett 549,-

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-

Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

#### AMIGA 600 Tower

zum Einbau eines kompletten A-600 Computers. Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface oder PC-Tastatur mit Interface. 449,-

#### Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers.

Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3.5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 399,-

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt 149,-

Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt 169,-

#### Amiga 3000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt 199,-



**Amiga 4000 Tower**



Fazit:  
Für den Profi der erste wirklich empfehlenswerte Towerbausatz.



Tel. 02171 / 2 83 86 - 88  
Fax +49 -2171 / 2 83 89



# CHART

Ermittelt im April '95 von Joysoft.

## OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(1)	Biing!	87%	3	500/1200
2.	(2)	Theme Park	88%	5	500/1200
3.	(6)	FIFA Soccer	86%	4	500
4.	(4)	Oldtimer	84%	3	500/1200
5.	(neu)	Dawn Patrol	82%	1	500
6.	(3)	Cannon Fodder 2	85%	4	500
7.	(5)	PGA European Golf	89%	4	500/1200/32
8.	(8)	Zeewolf	94%	3	50
9.	(8)	Subwar 2050	82%	3	1200/32
10.	(10)	BMH-Supporter	—	2	500/1200

## CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(2)	Theme Park	88%	2
2.	(9)	Death Mask	59%	2
3.	(6)	Road Kill	70%	3
4.	(8)	All Terrain Racing	52%	2
5.	(1)	Subwar 2050	82%	5
6.	(3)	Flink	82%	4
7.	(4)	Super Stardust	72%	5
8.	(10)	Banshee	83%	8
9.	(Neu)	Skeleton Krew	51%	1
10.	(9)	PGA European Golf	89%	4

## A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(3)	Biing!	87%	3
2.	(1)	Theme Park	88%	5
3.	(4)	U.F.O.	74%	2
4.	(2)	Subwar 2050	82%	4
5.	(8)	SimCity 2000	91%	4
6.	(Neu)	Erben der Erde	78%	1
7.	(5)	Pinball Illusions	81%	3
8.	(6)	Super Stardust	72%	5
9.	(7)	Oldtimer	84%	3
10.	(10)	Bloodnet	69%	2

## AMIGA GAMES EMPFIEHLT

### SIMULATION

#### Zeppelin

Daß man auch komplexe PC-Spiele vorbildlich auf einen Amiga umsetzen kann, beweist Ikarion mit der Luftschiff-Wirtschaftssimulation.



### RENNSPIEL

#### Super Skidmarks

Gib Gas, ich will Spaß! Unter diesem Motto lassen die neuseeländischen Programmierer von Acid die kleinen Wägelchen wieder um die Wette düsen.



### RENNSPIEL

#### F1 World Champion

Wer einmal zusammen mit Michael Schumacher als Teamkollegen auf den Original-Formel-1-Pisten umherdüsen will, sollte zu Domarks neuem Produkt greifen.



### JUMP & RUN

#### Lollypop

Zuckersüß ist die Hauptfigur des neuesten Rainbow Arts-Jump & Runs auf alle Fälle, ob echte Hardcore-Zocker allerdings auch gefesselt werden, ist fraglich.





# Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



**LADEN:** 60311 FRANKFURT 56068 KOBLENZ 53721 SIEGBURG 53111 BONN 52062 AACHEN 50939 KÖLN 50676 KÖLN 40211 DÜSSELDORF  
FAHRGASSE 87 SCHLOSS STR. 16 KAISER STR. 16 MÜNSTER STR. 11 BLONDEL STR. 10 GOTTESWEG 157 MATTIAS STR. 24-26 AM WEHRHAHN 24  
069/280170 0261/309634 02241/68045 0228/659726 0241/406912 0221/425566 0221/239526 0211/364445

z.B.:		500	1200	z.B.:		500	1200	SUPER PREIS		SUPER PREIS		SUPER PREIS	
7 Gates of Mendor *		79.90		Jungle Strike (DA)		69.90	79.90	Nur solange Vorrat reicht		nur solange Vorrat reicht		nur solange Vorrat reicht	
Action Replay Pro 500 (DA)		149.90		King Ping Bowling (DA)		39.90		CD 32 z.B.:		AMIGA z.B.:		AMIGA z.B.:	
Akira (KE)		69.90		Kingdoms of				Alfred Chicken (DA)		Airbucks 1.2-1200 (KD)		Monkey Island 1 (KD)	
Aladdin (DA)		69.90	69.90	Germany (KD)		79.90		All Terrain Racing (DA)		Alfred Chicken (DA)		Nicky Boom 2 (DA)	
Alien Breed 3D (DA)*		39.90	39.90	König der Löwen (DA)		69.90	69.90	Arabian Nights (DA)		Alien Breed 2-1200 (DA)		Oscar (DA)	
Alien Olympics (DA) *		69.90		Lollypop (DA)		69.90		Banshee (DA)		Anstoss Data-1200 (KD)		Oscar-1200 (DA)	
All Terrain Racing (DA)		59.90	59.90	Lords of the Realm (KD)		69.90	69.90	Battleloads (DA)		Aquatic Games (DA)		Populous 2+Data (DA)	
Backgammon Royal (KD)		54.90		Mad Burger (KD) *		84.90		Benefactor (DA)		Bart vs World (DA)		Prime Mover (DA)	
Baldies (KD) *		69.90		Mad News (KD) *		79.90		Castles 2 (KE)		Battleloads (DA)		Puggsy (DA)	
Banshee (DA)			59.90	Mad News Extrablatt (KD) *		39.90		Chaos Engine (DA)		Beneath a Ste.Sky (KD)		Robin Hood (KD)	
Base Jumpers (DA)		59.90		Mario is Missing (KD) *		69.90		D/Generation (DA)		Big Sea (KD)		Rome AD (KD)	
Bazooka Sue (KD) *		89.90	99.90	Marvin's Marv.Adventure (DA)		69.90	69.90	Defender o.Crown 2 (DA)		Blaster (DA)		Ruff & Tumble (DA)	
Blings! (KD) 2MB/3MB		99.90	109.90	Matthäus Soccer 2 (DA)		79.90		Dragon Stone (DA)		Burntime+Audio CD (KD)		Rules o.Engagement (KE)	
Black Sect (DA) *		69.90		Micro Machines 2 (DA)		69.90		Elite 3 (DA) *		Burntime -1200 (KD)		Second Samurai (DA)	
Bloodnet (DA)		59.90	69.90	Mighty Max (DA) *		59.90	59.90	Fink (DA)		Campaign 2 (KD)		Seek & Destroy (DA)	
Breach 3 (DA) *		69.90		Oldtimer (KD)		59.90		Fields of Glory (KD)		Caveman Ninja (DA)		Sim Ant (KD)	
Bubble & Squeak (KE)		54.90	64.90	Overlord (KE)		69.90		Fury of Furries (DA)		Chuck Rock 2 (KE)		Sim City Classic (DA)	
Bump'n Burn (DA)		69.90	69.90	PGA Euro Tour (DA)		69.90	69.90	Gamers Magazine-CD		Civilization (KD)		Sim Earth (KD)	
Bundesliga Manager 3				Pinball Illusions (DA)		69.90	64.90	Heimdall 2 (DA)		Combat Classics 1 (DA)		Sink or Swim (DA)	
Supporter (KD)		59.90		Puzzle Connection (KD)		89.90		Impossible Mission (DA)		(688 Attack Sub, Team Yankee,		Soccer Kid-1200 (DA)	
Bureau 13 (KD) *		69.90		Powerdrive (DA)		64.90		James Pond 2 (DA)		F 15 Strike Eagle 2		Space Crusade (KE)	
Cannon Fodder 2 (DA)		69.90		Premiere Manager 3 (DA)		59.90		James Pond 3 (DA)		Combat Classics 2 (DA)		Space Hulk (DA)	
Carib. Desaster (KD) *		79.90		Prem. Manager 3 Multi (DA)		29.90		King Ping Bowling (DA)		(Silent Service 2, Pacific		Space Lands (DA)	
Chaos Engine 2 (DA) *		69.90	69.90	RAN Trainer (KD) *		89.90		Lamborghini (KE)		Island, F 19 St. Fighter)		The Box 1 (KD)	
Classic Delphin (DA)		69.90		Reunion (KD)		79.90	79.90	Lemmings 1 (DA)		Cyberpunk (DA)		The Box 2 (KD)	
(Another World, Flashback, Cruise for a				Rings of Medusa Gold (KD)		79.90	89.90	Lost Vikings (KE)		Der Clou (KD)		Whales Voyageage	
Corpse, Operation Stealth, Future Wars)				Roadkill (DA) *		69.90	89.90	Mean Arenas (DA)		Der Clou Profi Disk (KD)		Theatre of Death (DA)	
Colonization (KD) *		79.90		S.U.B. (KD)		64.90	69.90	Microcosm (DA)		Disposable Hero (DA)		Tornado (DA)	
Crystal Dragon (KD)		59.90		Schatz im Silbersee (KD)		89.90	89.90	Nigel Mansell (DA)		Dofight (KD)		Traps'n Treasures (DA)	
Cyberspace (KD)		84.90		Sensible Golf (DA)		69.90		Overkill+Lunar C (DA)		Donk (DA)		Trolls (DA)	
Daemonsgate (DA) *		89.90		Sensible World				Pinball Illusion (DA)		Elite 2 (KD)		Trolls-1200 (DA)	
Darkmere (KD)		69.90		Shadow Fighter (DA)		69.90	69.90	Riders Cup (DA)		Eye of Storm (DA)		Turrican 3 (DA)	
Dawn Patrol (KD)		84.90		Shaq Fu (DA)		69.90	69.90	Shadow Fighter (KE)		Genesis (KD)		Vision (KD)	
Deathmask (KE)		69.90		Simon the Sorcerer 2 (KD) *		84.90		Theme Park (KD)		Global Gladiators (DA)		Whales Voyageage (KD)	
Der Clou Profidisk (KD)		29.90		Skeleton Krew (DA)		64.90	69.90	Total Carnage (DA)		Globule (DA)		Wiz'n Liz (DA)	
Der Reeder (KD) *		84.90	84.90	Space Academy (DA) *		64.90		U.F.O. (KD)		Goat Dino Dini (KD)		World Cup 94 USA KD	
Der Strategie (KD) *		89.90		Space Crusade 2 (KE) *		69.90		Zoo! 2 (DA)		Great Courts 2 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Dragonstone (KD)		79.90		Star Crusader (KD) *		69.90		ZUBEHÖR z.B.:		Gunship 2000 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Dreamweb (KD)		84.90	84.90	Super Streetfighter 2 (DA) *		69.90	69.90	4 Player Adapter		Jurassic Park -1200 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Dungeon Master 2 (KD) *		69.90		Subwar 2050 dt		79.90	79.90	Competition Pro Special		Kick Off 3		Zool 2-1200 DA	
Elite 3 (KD)		69.90		Super Skidmarks (DA)		59.90	69.90	Competition Pro Trans.		Euro Chal.-1200 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Erben der Erde (KD)		59.90		Sim City 2000 (KD) 4MB		84.90	84.90	Competition Pro Mini		King's Quest 6 (KE)		Zool 2-1200 DA	
Evasive Action (KD) *		69.90		T.F.X. (DA) *				Joypad CD 32		Koffer 3-3 Spiele (KD)		Zool 2-1200 DA	
Exile (DA) *		69.90		Team 17 Pinball (DA) *		64.90	69.90	Joypad Techno Plus		(Eye of Beholder 1 u.m.)		Zool 2-1200 DA	
F 1 Team Chef (DA) *		79.90	79.90	Theme Park (KD)		79.90	79.90	Portverlängerung		Larry 2 (DA)		Zool 2-1200 DA	
F 1 World Cup Edit. (DA)		69.90		Top Gear 2 (DA)		59.90	59.90	Scart Kabel		Last Action Hero (DA)		Zool 2-1200 DA	
FIFA Soccer (KD)		59.90		Trolls 2 (DA) *		69.90	69.90	Abandoned Places		Legend 2 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Flamingo Tours (KD)		79.90		U.F.O. (KD)		79.90	79.90	Ambermoon		Lemmings 2 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Flight of the				Vermeer Classics (KD) *		79.90	79.90	Beneath a Steel Sky		Lemmings 3-1200 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Amazona Queen (KD) *		89.90	89.90	Whales Voyage 2 (KD) *		79.90	79.90	Curse of Enchantia		Lure of Temptress (KD)		Zool 2-1200 DA	
Football Master (DA) *		69.90		Zeewolf (KD)		79.90	79.90	and noch viele mehr.....		Magic Boy (DA)		Zool 2-1200 DA	
Frontlines (KD) *		69.90		Zeppelin (KD)		79.90	79.90	Bitte in der Zentrale oder einer		Mercenary 3 (DA)		Zool 2-1200 DA	
Fußball Total (KD)		54.90	84.90					Filiale erfragen.		Minigolf Plus (DA)		Zool 2-1200 DA	
Guardian (KE)		69.90								Mixed Collection (KD)		Zool 2-1200 DA	
Hattrick-larion (KD) *		69.90								(Return of Medusa, Rolling		Zool 2-1200 DA	
High Sea Traders (KD) *		69.90								Ronny, Lords of Doom,		Zool 2-1200 DA	
Hollywood Pictures (KD)		79.90								Crime Time, Sarakon)		Zool 2-1200 DA	

## Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

### SPIEL DES MONATS ELITE 3

David Brabens dritte Version des erfolgreichen Science-Fiction Knüßlers.  
Hier vereinen sich Strategie-, Handels- und Kampfelemente zu einem Spiel.  
Sagenhafte Grafik, rasante Action und eine interessante Handlung wird auch diesen Teil zu einem echten Klassiker machen.

### TIP DES MONATS DER CLOU

Planen Sie im London der 50er Jahre Ihre Gangsterkarriere!!!  
**29.90**  
KOMPLETT IN DEUTSCH  
DER CLOU PROFIDISK (KD)  
**29.90**

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:  
AACHENER STR. 1004  
50858 KÖLN  
TEL: 0221/9486100  
FAX: 0221/488701  
BTX: JOYSOFT#

VERSAND:  
NACHNAHME: 9DM  
ab Rechnungswert von 200 DM  
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9+8 DM  
UPS: 9+6 DM  
VORKASSE: 6 DM  
AUSLAND: 15 DM  
(nur postar)

SICHERHEITS  
VERPACKUNG  
2.50 DM

## Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
<input type="checkbox"/> KATALOG	<input type="checkbox"/> KOSTEN LOS
fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	
ERSATZWUNSCH	
500er <input type="checkbox"/> 1200er <input type="checkbox"/> CD 32 <input type="checkbox"/>	
ONACHNAHME: 9 DM	
EILPOST: 8 + 9 DM	
UPS: 6 + 9 DM	
OVORKASSE/CHECK: 6 DM	
AUSLANDSVORKASSE: 15 DM	
nur gegen Vorkasse, postbar	
TEILLIEFERUNG	
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI	

A.G.6.95



# Frühlingsgefühle!

COMPUTEC  
VERLAG

© Foto: Michael Schraut

Zockerregel 13: Machst Du Deinen Joystick an - hast Du 'ne Meise, Mann!

**PLAY TIME** - das Muliformat Magazin. + + + Mit **PLAY TIME** „into the future“. + + + **PLAY TIME** kennt die Highlights und Projekte der Zukunft. + + +

Wieder mit 32 Seiten  
Tips&Tricks zum Heraus-  
nehmen und Sammeln.



Das Computer- und Video-  
spielemagazin für alle,  
die mehr wissen wollen.

Für nur  
**DM 5,90**

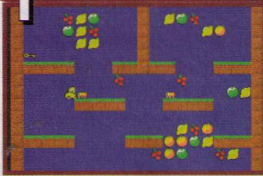
**Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!**



Pünktlich zur wärmsten Jahreszeit haben wir für Euch die derzeit zehn heißesten PD-Disketten zusammengestellt.

1

## Quackers



Bubble Bobble läßt grüßen! In diesem grafisch schlichten Sammelspielchen überascht vor allem der gelungene Sound. Nett gemacht!

2

## Ambassador



Wer ein Fan von Geldspielautomaten ist, kann sich zukünftig seine Münzen sparen. John Ingham und Roland Schönfelder entwickelten dieses Fröchtchen.

3

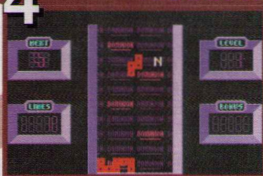
## Psycho Ward



Adventure-Freaks kann man dieses spielerisch extrem komplexes Werk mit Horrorszenerario nur ans Herz legen. Viele Möglichkeiten, englische Texte und Spannung pur!

4

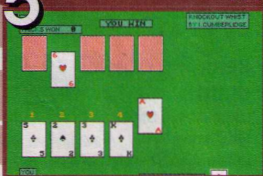
## Tactrix &amp; Defektris



Der Dauerbrenner aus Rußland gehört noch immer zu den beliebtesten Spielen. Wir haben zwei brandneue Tetris-Clones auf einer Diskette zusammengestellt.

5

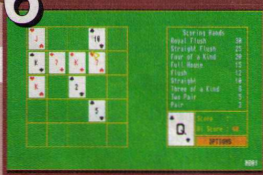
## Whist



Wer genug vom Ballern hat, sollte sich einmal Whist zu Gemüte führen. In diesem kniffligen Kartenspiel kann man seine Intelligenz unter Beweis stellen.

6

## PokerSquare



Hast Du schon einmal Poker in einem Rechteck gespielt? Nein? Dann wird es aber Zeit! Mit unserem Poker Square hast Du die Möglichkeit dazu!

7

## Puc Man 2



Der gelbe Vielfraß gehört bestimmt zu den bekanntesten Videospielerhelden aller Zeiten. Wir lassen ihn in diesem PD-Game wieder auflernen!

8

## Little Boulder



Boulderdash und kein Ende! Der C64-Klassiker kehrt in dieser gelungenen PD-Version auf den Amiga zurück. Grafisch schlicht, jedoch spielerisch fesselnd!

9

## Boomerang Man



Die Grafik dieses Dschungel-Jump & Runs ist so merkwürdig, daß man sie einmal gesehen haben muß. Möglicherweise das erste Kinder-Jump & Run!

10

## Kettenreaktion



Wem logische Aufgaben nichts ausmachen, dem kann man dieses ausgesprochen anspruchsvolle Tüftelspiel nur empfehlen. Da rauen die grauen Zellen!

## Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mit hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 3,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 5,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ☐ QUACKERS  
2. ☐ AMBASSADOR  
3. ☐ PSYCHOWARD  
4. ☐ DEFETRIS  
5. ☐ WHIST  
6. ☐ POKER SQUARE  
7. ☐ PUC MAN 2  
8. ☐ LITTLE BOULDER  
9. ☐ BOOMERANG MAN  
10. ☐ KETTENREAKTION

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein Megabyte an Speicher!  
Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

## Zahlungsweise:

- ☐ Bankenzug  
Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab  
Konto:  
BLZ:  
Bank:  
☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)  
☐ Scheck, Bargeld liegt bei

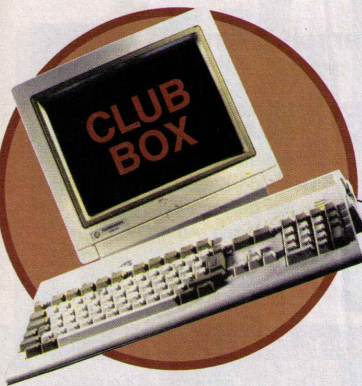
Datum

Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH  
AMIGA Games Demoservice  
Kobergerstraße 41  
90408 Nürnberg





**Wir bieten allen Clubs die Möglichkeit, sich auf dieser Seite kostenlos vorzustellen. Schreibt an folgende Adresse: AMIGA Games, Kennwort: Clubbox. Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg. Wir bitten unsere Leser um rege Kontaktaufnahme!**

## Anschrift:

AIR AMIGA BERLIN  
c/o Larsen, André Kalisch  
Ingwangsberg Nr. 6  
13125 Berlin

## PRENZLAUER AMIGA CLUB

**Clubbeitrag:** DM 4,- monatlich  
**Mitglieder:** 10  
**Leistungen:** Clubdiskette,  
PD & Shareware, Scannerservice  
**Anschrift:**

PRENZLAUER AMIGA CLUB  
c/o Thomas Schulze  
Klosterstraße 36  
17291 Prenzlau

## POSTLEITZAHLEN- BEREICH

### APC & TPC-STÜTZPUNKT

**'Adler'**  
**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
ADLER/ APC & TPC  
c/o Jörg Hoffmann  
An der Siedlung 25  
01468 Friedewald  
Tel.: 0351-4609490 (Tgl. 18-22 Uhr)

### AMIGA CLUB

**Clubbeitrag:** DM 10,- monatlich  
**Mitglieder:** 46  
**Leistungen:** monatliche PD-Disk  
**Anschrift:**  
AMIGA CLUB  
c/o D. Charra  
Alte Straße 15 a  
01904 Neukirch

### AMIGA CLUB FLÖHA

**Clubbeitrag:** DM 5,- monatlich  
**Mitglieder:** 38  
**Leistungen:** monatliche Demo-Disk, Händlerrabatte, jährliches Treffen  
**Anschrift:**  
AMIGA CLUB FLÖHA  
c/o Thomas Antal  
Dammstraße 8  
09557 Flöha  
Tel.: 03726-710460

## POSTLEITZAHLEN- BEREICH

### AIR AMIGA BERLIN

**Clubbeitrag:** DM 6,- + 2 Leerdisk  
vierteljährlich  
**Mitglieder:** 10  
**Leistungen:** Clubzeitung, PD-Service, Demos

## AMIGA CLUB BREMEN

**Clubbeitrag:** DM 4,- monatlich  
**Mitglieder:** Neugründung!  
**Leistungen:** Clubdisk 'Relativ',  
PD-Tausch, Soft & Hardware,  
Tips & Tricks  
**Anschrift:**  
AMIGA CLUB BREMEN  
c/o Sebastian Ehlers  
Belgarder 4  
28717 Bremen  
Tel.: 0421-6361572

## POSTLEITZAHLEN- BEREICH

### AMIGA TECHNO CREW

**Clubbeitrag:** DM 6,- monatlich  
**Mitglieder:** Neugründung!  
**Leistungen:** vierteljährliche Sample-Disk, Demos, Musikprogramme  
**Anschrift:**  
AMIGA TECHNO CREW  
c/o Sven Apel  
Reinhäuser Landstr. 116  
37083 Göttingen

### APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
APC & TPC  
c/o Kai Pernau  
Roderstraße 12  
37154 Königsfutter  
Tel.: 05365-1095  
(Mo.-Fr. 17-21 Uhr)

### APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
APC & TPC  
c/o Jens Marksteiner Hopfenkamp  
37124 Braunschweig  
Tel.: 0531-610740

## POSTLEITZAHLEN- BEREICH

### APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestel-

lungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen

## Anschrift:

APC & TPC  
c/o Marc Böing  
Bekendorfsweide 64  
46395 Bocholt  
Tel.: 02871-42555  
(Mo.-Fr. 14-19 Uhr)

## AMIGA CLUB DUISBURG

**Clubbeitrag:** DM 4,- + 1 Leerdiskette  
monatlich  
**Mitglieder:** Neu!  
**Leistungen:** 1 Demo, 1 Spiel,  
Clubzeitung  
**Anschrift:**  
AMIGA CLUB DUISBURG  
c/o Michael Lämmer  
Fritz Schröder Str. 8  
47228 Duisburg

### APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
APC & TPC  
c/o Rafael Biermann  
Salzberger Weg 6  
49078 Osnabrück

## POSTLEITZAHLEN- BEREICH

### SERKANS COMPUTER CLUB

**Clubbeitrag:** DM 2,-  
**Mitglieder:** 3  
**Leistungen:** jährlich 6 Leerdisketten,  
Einsteigerhilfen, PD-Service  
**Anschrift:**  
SCCK  
c/o Serkan Arsuoglu  
Karl Marx Allee 35  
50769 Köln

### APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
APC & TPC  
c/o D. Hogrefe u. N. Schlegel  
Kaspar-Dueppes-Straße 33  
51067 Köln  
Tel.: 0221-634117



## RHG SOFT CLUB

**Clubbeitrag:** keiner  
**Mitglieder:** unbekannt  
**Leistungen:** PD-Soft, Clubdisk gg. Unkostenbeitrag  
**Anschrift:**  
 RHG SOFT CLUB  
 Alt Breinig 13  
 52223 Stolberg

## APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
 APC & TPC  
 c/o André Martini  
 Rapperrath 70  
 54497 Morbach

## APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
 APC & TPC  
 c/o Marin Dreisbach  
 Rothenberger Str. 31  
 57271 Hilchenbach  
 Tel: 02733-4841

## POSTLEITZAHLEN-BEREICH 6

## APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
 DWZ OF APC & TPC  
 c/o Marcel Öring  
 Lettigkaufweg 33  
 60599 Frankfurt am Main  
 Tel: 069-621720

## AMIGANER CLUB

**Clubbeitrag:** DM 5,- monatlich, DM 60,- jährlich  
**Mitglieder:** 2  
**Leistungen:** Clubzeitschrift mit Tips & Tricks, PD-Disk  
**Anschrift:**  
 Amiganer Club  
 c/o Florian Schmitt  
 Berliner Str. 15  
 63906 Erlenbach

## STAR LIGHT AMIGA

**Clubbeitrag:** DM 3,- zweimonatlich  
**Mitglieder:** 10 (Neugründung!)  
**Leistungen:** Clubmagazin auf Papier, PD-Pool

## Anschrift:

STAR LIGHT AMIGA  
 c/o Thomas Gorasdzka  
 Bachtalstr. 154  
 66773 Schwalbach

## DMC-

## COMPUTERCLUB

**Clubbeitrag:** DM 30,- jährlich  
**Mitglieder:** 14  
**Leistungen:** zweimonatliche Clubdisk, PD-Pool, Spielverleih  
**Anschrift:**  
 DMC-COMPUTERCLUB  
 c/o Danny Burghardt  
 Am Hofstück 1  
 67229 Gerolsheim

## POSTLEITZAHLEN-BEREICH 7

## AMIGA CLUB

**Clubbeitrag:** DM 10,- monatlich  
**Mitglieder:** unbekannt  
**Leistungen:** monatliche Clubdisk, PD-Pool  
**Anschrift:**  
 AMIGA CLUB  
 Postfach 800106  
 70501 Stuttgart

## AMIGA STAR CLUB

**Clubbeitrag:** DM 6,- monatlich  
**Mitglieder:** unbekannt  
**Leistungen:** 2-monatliche Clubdisk, Programmvertrieb, Soundsampling-Service, Scanner-Service  
**Anschrift:**  
 AMIGA STAR CLUB  
 c/o Jochen Heizmann  
 Oberer Hummelberg 1  
 72275 Alpirsbach

## POSTLEITZAHLEN-BEREICH 8

## AMIGA CLUB

## MÜNCHEN e.V.

**Clubbeitrag:** DM 5,- monatlich  
**Mitglieder:** 7  
**Leistungen:** Einsteigerhilfen, Softwareverleih, Veranstaltungen  
**Projekt:** Internationales  
 Amiga-Club-Netz mit Datenbank  
**Anschrift:**  
 AMIGA CLUB MÜNCHEN e.V.  
 Postfach 100130  
 80075 München

## APC & TPC-HAUPTSTZITZ

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
 APC & TPC  
 c/o Andreas Magerl

Dorfstraße 16  
 83236 Übersee  
 Tel.: 08642-899953

## AMIGA PD CLUB

**Clubbeitrag:** DM 7,- im ersten Monat, DM 5,- monatlich  
**Mitglieder:** 40  
**Leistungen:** monatlich 2 PD-Disks, Begrüßungsdisk, 2-monatliche Club-Info-Disk, Mailbox  
**Anschrift:**  
 AMIGA PD-CLUB  
 c/o Domenic Gebauer  
 Am Elzengraben 1  
 89584 Ehingen  
 Tel.: 07391-1381

## POSTLEITZAHLEN-BEREICH 9

## AMIGA CLAW

**Clubbeitrag:** 1 Leerdisk monatlich  
**Mitglieder:** Neugründung!  
**Leistungen:** zweimonatliche Clubzeitschrift, Demos  
**Anschrift:**  
 AMIGA CLAW  
 c/o Thorsten Bauer  
 Hohholzer Hauptstraße 3  
 91448 Emskirchen

## AMIGA USER CLUB

**Clubbeitrag:** DM 70,- jährlich  
**Mitglieder:** Neugründung  
**Leistungen:** vierteljährliches Club-Magazin, Begrüßungsdisk, Hotline  
**Anschrift:**  
 Amiga User Club  
 c/o Stefan Keßler  
 Denkmalstraße 31  
 91575 Windsbach

## APC & TPC-STÜTZPUNKT

**Clubbeitrag:** Einmalig DM 47,50  
**Mitglieder:** 282  
**Leistungen:** PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen  
**Anschrift:**  
 APC & TPC  
 c/o Stefan Wunner  
 Starkenfeldstraße 22  
 96050 Bamberg  
 Tel: 0951-17126

## ANDIS USER CLUB

**Clubbeitrag:** DM 10,- jährlich  
**Mitglieder:** Neugründung  
**Leistungen:** Scannerservice, Clubzeitung, Einsteigerhilfe  
**Anschrift:**  
 ANDIS USER CLUB  
 c/o Andreas Rädlein  
 Finkenweg 3  
 96849 Niederfüllbach

## COMPUTER CLUB

## SPESSART

**Clubbeitrag:** DM 30,- halbjährlich  
**Mitglieder:** 9  
**Leistungen:** monatliches Clubmagazin, Hotline, monatl. Sharewarespiel  
**Anschrift:**  
 Computer Club Spessart  
 c/o Sven Reinhart  
 Orber Str. 102  
 97833 Frammersbach  
 Tel.: 0 93 55/75 71

## AMIGA WINGS

**Clubbeitrag:** DM 4,50 monatlich  
**Mitglieder:** unbekannt  
**Leistungen:** Hotline, Demoservice, Clubzeitung  
**Anschrift:**  
 Amiga Wings  
 c/o Steve Geinitz  
 Am Eichelberg 6  
 99819 Lerchenberg

## ÖSTERREICH

## GALACTIC

## FRIENDSHIP

**Clubbeitrag:** öS 130,- jährlich  
**Mitglieder:** 70  
**Leistungen:** vierteljährlich Disk-magazin 'Star File', Star Trek-PD-Pool  
**Anschrift:**  
 Galactic Friendship  
 c/o Mario Nausch  
 Schmalzhofergasse 20/12  
 A-1060 Wien

## THE FREAKS

**Clubbeitrag:** keiner  
**Mitglieder:** über 20  
**Leistungen:** Vereinigung spielebegeisterter Amiga-Freaks, Sammelbestellungen, Lösungen, Clubdisk  
**Anschrift:**  
 THE FREAKS  
 c/o Lidwina Koglbauer  
 Stachenberggasse 60  
 A-2700 Wr. Neustadt

## HEADLONG

**Clubbeitrag:** öS 420,- jährlich  
**Mitglieder:** über 200  
**Leistungen:** monatl. Clubdisk, Scanner-Service, Mega-PD-Pool  
**Anschrift:**  
 Headlong  
 Amiga User Club  
 Brunnengrass 8  
 A-6840 Götzis  
 Österreich





**Amiga Games ist Eure Zeitschrift!**  
**Wenn ihr aktiv mitmachen wollt, seid**  
**Ihr jederzeit herzlich willkommen!**

## CLUBBOX

Ihr wollt einen Club gründen? Euer Club soll noch mehr Mitglieder haben? Dann schreibt an uns! In der Clubbox stellen wir Euren Club kostenlos vor und machen ihn so einer riesigen Leserschaft bekannt. Nennt uns die Anzahl der Mitglieder, die Höhe des Mitgliedbeitrags, die Leistungen und Eure Anschrift, und schon seid ihr dabei. Wenn Euer Club spezielle Aktionen wie den großen Sommer-Spielerabend abhält, wollen wir es wissen und darüber berichten!

**AMIGA GAMES, Kennwort: Clubbox**  
**Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg**

## READER'S BOX



Wir bitten allen talentierten Computerkünstlern ein Forum. Egal ob Ihr nun am Computer Bilder berechnet, mit Öl auf die Leinwand pinselt, tolle Demos programmiert oder geniale Musikstücke auf dem Amiga intoniert, alles was gut ist wollen wir unserer Leserschaft zugänglich machen. Zeichnungen und Bilder werden abgedruckt,

Demos und Soundstücke haben sogar die Chance, auf unserer Coverdisk veröffentlicht zu werden! Also nichts wie ran an die Arbeit!

**AMIGA GAMES, Kennwort: Reader's Box**  
**Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg**

## MAILBOX



zeigt. Immer öfters auf den und Hoffnungen den Lagern der wir werden den ben und ihn we so lange es noch stützen gibt - sehr, sehr lange kann mir auch es unter unsere misten gibt. Was nen keiner? Fall

Unser legendärer Leserbriefonkel Rainer Rosshirt darf bei den ganzen Mitmachaktionen natürlich nicht zu kurz kommen. Schreibt ihm, wie Euch die aktuelle Ausgabe gefallen hat. Erzählt ihm Eure Sorgen, schickt ihm abgedrehte Fotos, Rainer wird sich freuen! Wenn er einen spendablen Tag hat, wird er euch sogar ein Spiel schicken!

**AMIGA GAMES,**  
**Kennwort: Mailbox**  
**Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg**

# AM

### 1) SPACE HULK

Ein verlassenes Raumschiff ist von außerirdischen Truppen besetzt worden. Extrem gefährlich und mit riesiger Geschwindigkeit versuchen sie, ihre Gene in menschlichen Körper zu plazieren... Sie müssen das verhindern!

alle Amigas, ab Kickstart 1.2 **DM 39,95**

### 2) DONK

Folgt der Samuurai-Ente DONK! durch 7 fabelhafte Welten auf der Suche nach den kostbaren Juwelen.

1 MB nötig, Amiga 500, 500+, 600, 1200, 4000 **DM 19,95**

### 3) ULTIMA V

Panik bricht aus in Britannia, als sich die Nachricht verbreitet, der Herrscher Lord British sei bei seiner letzten Expedition verschollen. Blackthorn übernimmt die Regentschaft, und mit ihm regiert die Gewalt und Unrecht. Nun liegt das Schicksal Britannias in Deinen Händen. Nur Du kannst die mysteriösen Umstände der Expedition aufklären und Britannia von der Schreckensherrschaft befreien.

Amiga 512 kB, nicht Amiga 1000, ab Kickstart 1.2 **DM 19,95**



### 4) DOOFUS

Insgesamt 12 Spielstufen in drei verschiedenen Welten warten bei diesem farbenfrohen Jump'n'Run-Spiel darauf, von Dir entdeckt zu werden. Zahlreiche Gegner und gefährliche Fallen machen Dir und Deinem Hund das Leben schwer und können oft nur mit Hilfe von Bonus-Gegenständen gemeistert werden. Bist Du bereit für diese Mission?

Amiga 512 kB, nicht Amiga 1000, ab Kickstart 1.3 **DM 29,95**

### 5) EDD THE DUCK 2

Mit Edd der Ente durch Dodge-City. Jump'n'Run.

Amiga 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

### 6) UNIVERSAL WARRIOR

Willkommen in Alpha-City - Ihr werdet schon erwartet...

Futuristisches Arcadespiel.

Amiga 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

### 7) LORDS OF DOOM

Überneht in „Lords of Doom“ die Rollen der zwei Freunde Sharon und Charlie in ihrem verzweifelten Kampf gegen die Ziet und gegen das Böse. Versucht die zwei am Leben zu erhalten. Ein Adventure, das Euch garantiert in Atem halten wird.

Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 4000 **DM 9,95**

### 8) SPORT TOP 10:

WORLD SOCCER, INTERNATIONAL ICE HOCKEY, AMERICAN TAG TEAM WRESTLING, WORLD CRICKET, KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER, INTERNATIONAL TENNIS, CARNAGE, INTERNATIONAL TRUCK RACING, WORLD RUGBY, GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER

Amiga 500+, 600, 1200 **DM 29,95**



# AMIGA-HITS

## 10 Spiele in einer BOX!



### 9) LEMMINGS 2

Führt 12 Lemmings-Stämme durch eine abenteuerliche Reise quer über die Lemmings-Insel. Triffst Hochland-Lemminge, Weltraum-Lemminge, Strand-Lemminge, Zirkus-Lemminge und viele, viele andere mehr auf ihrem Weg, die Insel zu retten... ●

1 MB nötig, alle Amigas

**DM 29,95**

### 10) EISHOCKEY MANAGER Limited Edition

Glückwunsch, Ihr habt es geschafft. Den „Eisbären“ habt Ihr das Fell über die Ohren gezogen, die „Haie“ haben sich die Zähne an Euch ausgebissen. Nächste Woche müsst Ihr in der Brehmstraße antreten. Wie stellst Du die Mannschaft taktisch ein? Welches Trainingsprogramm absolviert Ihr? Puckjäger und Penalties und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Dein Leben. Du bist der Manager - entscheide Du! ●

1 MB nötig, alle Amigas

**DM 39,95**

### 11) SPACEWARD HO!

Ist ein Spiel, in dem Du den Weltraum erobern mußt. Du beginnst mit einem raumfahrenden Volk, das es gerade erst geschafft hat, seinen Planeten zu verlassen. Doch sei sehr vorsichtig, denn... Spaceward Ho! macht süchtig! ●

1 MB nötig, alle Amigas, Kickstart ab 1.2

**DM 29,95**

### 12) INDIANA JONES IV

The Fate of Atlantis - 1939 - Agenten sind auf der Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis. Sie wollen die geheimnisvollen Kräfte der alten Kultur für Ihre finsternen Zwecke mißbrauchen. Es liegt an Indy, dieses zu verhindern. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt... ●

1 MB nötig, alle Amigas

**DM 69,95**

### AMIGO! JETZT NEU!

Ab Ausgabe 1/95 gibt es AMIGO! in einer neuen, sichereren Verpackung.

Auf Diskette:

- noch bessere Spiele,
- noch mehr Spannung,
- noch mehr Action!

Ab 07.04. im Zeitschriftenhandel!



## SONSTIGES:

### 17) 10 BESTEN AMIGA-SPIELE

AUS AMIGO! UND AMIGA FUN (o. Abb.) **DM 20,-**

### 18) ÜBERRASCHUNGSPAKET

AMIGASPIELE FÜR ALLE, DIE SICH NICHT ENTSCHEIDEN KÖNNEN (o. Abb.) **DM 20,-**

### 19) ÜBERRASCHUNGSPAKET

AMIGASPIELE FÜR ALLE, DIE SICH NICHT ENTSCHEIDEN KÖNNEN (o. Abb.) **DM 40,-**

### 13) DOC CROCS

Begleite Join Doc Croc, das verrückte Krokodil, und seine Kumpanen in einem verrückten Abenteuer. Jump 'n' Run. ●

für AMIGA 500+, 600 **DM 9,95**

### 14) FIST FIGHTER

Kampfspiel im Ein- oder Zweispielermodus. Mit variablen Kämpfen und unterschiedlichen Plätzen. Mach' Dich bereit für den ultimativen Straßenkampf! ●

für AMIGA 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

### 15) Jockey Wilson's DARTS CHALLENGE

beinhaltet alles, was ein Dartspiel braucht: Zweispielermodus, Spiel gegen die Zeit und die ultimative Herausforderung: ein Kampf gegen den Champion selbst: Jockey Wilson! ●

für AMIGA 500+, 600 **DM 9,95**

### 16) Jockey Wilson's COMPENDIUM of DARTS

Hier kann man Jockey Wilson in sechs verschiedenen Dartvariationen herausfordern. ●

für AMIGA 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten. Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis

**GESAMTSUMME**  
(bei Vorkasse Unkostenbeitrag nicht vergessen!)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

- ☐ per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (Kosten für die bestellten Artikel plus DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)
- ☐ per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort





## Vom PC zum Amiga?

Jeder, der ein Modem oder einen Freund mit einem anderen Computersystem hat, wird dieses Problem kennen. Man bekommt einen sehr interessanten Text und kann ihn nicht vernünftig lesen, weil der Schreiber des Textes irgendwelche Sonderzeichen verwendet hat, die es auf dem eigenen Computersystem nicht gibt. Das gleiche Problem gibt es mit den deutschen Umlauten. Diese werden meist in der DFÜ nicht gerne gesehen und die vielen PC-Systeme vertragen sie auch nicht. Man kann natürlich alle Umlaute und unbekannte Sonderzeichen per Hand ändern, aber spätestens, wenn man einmal etwas längere Texte umändern muß, sehnt man sich nach einem Programm, das diese Arbeiten für einen erledigen kann! Es gibt eine Vielzahl an verschiedenen Text-Wandlern, die alle mehr oder weniger gut sind. Einer von diesen Text-Wandlern ist das Programm Text-Wandler 3.7 von Kai Seidl. Dieses nette kleine Shareware-Tool, welches bereits ab Amiga-OS 1.2 lauffähig ist, besticht durch seine unheimliche Schnelligkeit, was aber auch kein Wunder ist, da es zu 100% in Assembler programmiert wurde. Außerdem benötigt Text-Wandler 3.7 nur 80 KB RAM, um einen Konvertierungsvorgang zu starten. Da das Pro-

gramm komplett per CLI und Workbench ansprechbar ist, läßt es sich wunderbar in diversen Dateimanagern, Mailboxprogrammen, Pointprogrammen oder andere Anwendungen einbinden. Text-Wandler 3.7 kann Texte vom Amiga ins MS-DOS-Format, ins Atari-ST-Format und vom MS-DOS-Format ins Amiga-Format sowie von Atari-ST-Format ins Amiga-Format konvertieren. Außerdem ist es noch möglich, deutsche Umlaute in das normale ASCII-Format umzuwandeln. Natürlich können auch unbenutzte Spaces oder Tabs am Ende von Textzeilen automatisch entfernt oder lästige ANSI-Sequenzen eliminiert werden. Durch eine editierbare Konvertierungstabelle ist es dem Benutzer möglich, bestimmte Textzeichen beliebig vom Programm austauschen zu lassen. Dem Programm, das in einer deutschen und englischen Version vorliegt, liegt eine deutsche und englische Anleitung im ASCII- und Amiga-Guide-Format bei.

*Info bei: Kai Seidel, Traunsteiner Straße 19, 83355 Grabenstätt, Tel.: 08661/8087, Benötigt mind. Amiga-OS 1.2, Preis: Shareware DM 15,-*

## EIN ENDE DEM CD-CHAOS!

Das Zeitalter der CDs brachte allen Computernutzer viele Vorteile. Unmengen an Daten passen auf eine CD, und Grafik-CDs werden nur so auf den Markt geworfen. Allerdings kommt jeder, der mehrere Grafik-CDs besitzt, sehr schnell in die Zwangslage, wie er am besten die ganzen Bilder auf den CDs verwaltet, um nicht stundenlang suchen zu müssen, um ein Bild anzusehen. Hier schafft ManageCDPics auf komfortable Art und Weise Abhilfe. In dieser Datenbank kann man die Inhalte der einzelnen CDs speichern und sie auf Knopfdruck auf dem Bildschirm mit einem gewünschten Viewer anzeigen lassen. Dabei kann man die einzelnen Bilder in verschiedene Gruppen einteilen, damit man bei der Vielzahl der Bilder nicht den Überblick verliert. Ein sehr gutes Feature ist die eingebaute Slideshow, mit der man sich einzelne Gruppen oder ganze CDs anzeigen lassen kann. ManageCdPics ist Cardware. Das heißt, daß jeder, der das Programm nutzen will, dem Autor eine Postkarte oder einen Brief schreiben soll.

*Info bei: Markus Hillenbrand, Weserstraße 9, 36124 Eichenzell-Löschenrad, Tel.: 06659/3176. Benötigt mind. Amiga-OS 2.x, Preis: Cardware*

## TEVI

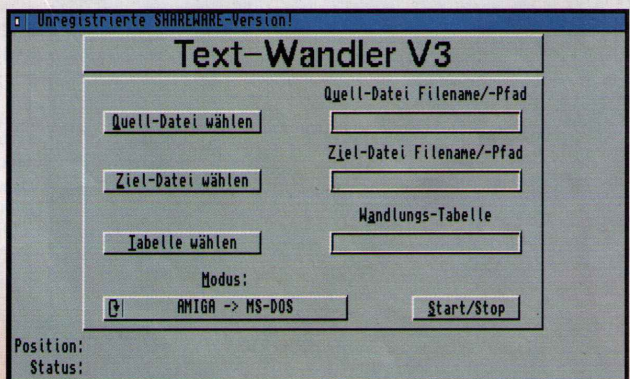
Auch aus dem Hause BAU-ERsoft stammt ein kleiner Textviewer namens TeVi, mit dem es auf einfache Art und Weise dem User möglich ist, ASCII-Texte einzuladen, um sie zu lesen oder auszudrucken. Zusätzlich zeigt das Programm noch an, wie viele Zeilen und Zeichen in den geladenen ASCII-Text vorhanden sind.

*Info bei: Jens Neubauer, Ebersdorfer Höhe 10, 09131 Chemnitz  
Benötigt mind. Amiga-OS 2.x, Preis: Giftware*

## DAS AUGE SIEHT MEHR!

Bei dem Programm Frei handelt es sich um ein kleines Tool, mit dem man sich die Belegung einer Festplatte oder Diskette grafisch anzeigen lassen kann. Auf diese Art und Weise sieht man, wie sehr die Struktur zerstückelt ist und ob man eventuell wieder einmal auf seiner Festplatte oder Diskette mit Programmen wie Reorg aufräumen sollte. Zusätzlich wird einem noch der genaue Device-Name des Laufwerkes angezeigt.

*INFO: Ebsche Hermesmann Junior, Jung-Stillingweg, 944319 Dortmund, Tel.: 0231/214916. Benötigt mind. Amiga-OS 2.x, Preis: Freeware*



Die Bedienung des Textwandlers ist denkbar einfach.

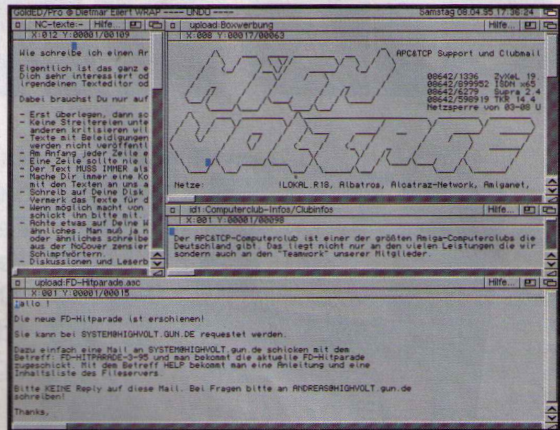


# Der Textklassiker!

Ein Update 2.2 des bekannten Texteditors Gold Ed ist im Aminet und auf verschiedenen PD-Serien erschienen. In dieser neuen Version wurde eine Anzahl an Bugfixes vorgenommen sowie viele neue Features eingebaut. Die Demoversion, die nur ein Abspeichern von maximal 1.000 Zeilen erlaubt, dürfte mittlerweile überall erhältlich sein. Unter anderem wurden seit der Version 2.0 folgende neue Features eingebaut: Die linke Amiga-Taste kann jetzt auch für die Menü-Auswahl benutzt werden. Dies ist besonders für Linkshänder eine sehr nützliche Funktion. Bei der Suchen- bzw. Ersetzen-Funkti-

on wurde ein Gadget eingebaut, mit dem eine markierte Textpassage in das Suchfeld übernommen werden kann. Die Datumsanzeige des Programms wurde in die Uhr-Anzeige verlegt. Der API-Client Mirror arbeitet jetzt um einiges schneller als in den älteren Versionen. Einige sehr nützliche neue ARexx-Befehle wurden eingebaut. Das zeilenweise Scrollen ist beschleunigt worden. Das Statistikfenster zeigt jetzt auch die benutzten Undo-Funktionen an.

Info bei: Dietmar Eilert, Kampstraße 28, 59269 Beckum, Tel.: 02525/7776. Benötigt mind. Amiga-OS 2.x, Preis: Shareware DM 29.90 bzw. 39.90



Wem hochkarätige Textverarbeitungen zu kompliziert sind, dem kann man den Gold Ed 2.2. nur ans Herz legen.

## Schönere Icons!

Bei PictIcon 1.0 handelt es sich um ein nettes kleines Utility, welches Bilder in Icons umwandelt. Startet man PictIcon erhält man ein Applcon auf der Workbench. Nun muß man nur noch ein Bild auf dieses Applcon ziehen und schon wird ein Icon mit dem ausgewählten Bild erzeugt. Dabei werden die zahlreichen Konfigurationsmöglichkeiten der Tooltypes des Programms beachtet. So ist es zum Beispiel möglich, daß noch die Größe der Bilder in dem fertigen Icon mit angezeigt wird. Auf diese Art und Weise dürfte es kein Problem

mehr sein, größere Mengen an Bildern über die Workbench zu verwalten. Außerdem ist es einem endlich möglich, auf einfache Art und Weise schöne Icons für seine eigene Festplatte oder Disketten zu erstellen. Alles was man dazu benötigt, ist mindestens Kickstart 3.0 sowie Workbench 3.0. Außerdem benötigt das Programm noch mindestens 1 MB RAM.

Info bei: Chad Randel, Bezugsquelle: Aminet, PD-Fachhandel, benötigt mind. Amiga-OS 3.0 sowie 1 MB RAM, Preis: Freeware



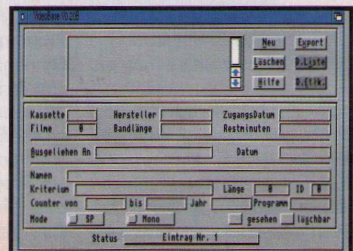
Wie schön Icons sein können, zeigt PictIcon von Chad Randel.

## Videos archivieren!

Herrscht bei Deinen Videokassetten ein heilloses Durcheinander? Dann solltest Du vielleicht einmal das Programm von Ralf Geiger mit dem passenden Namen Video Base starten. Es handelt sich hierbei um eine kleine Datenbank, mit der es auf einfache Art und Weise möglich ist, endlich einmal wieder Ordnung in die Videokassetten-Sammlung zu bringen. In dieser Datenbank kann eine Vielzahl von verschiedenen Daten gespeichert werden. So kann eine Kassettennummer, eine Filenummer, Bandlängen, Namen und vieles anderes gespeichert werden. Außerdem können noch die restlichen freien Minuten auf der Videokassette gespeichert werden. Sehr praktisch ist das Feld, in dem man eintragen kann, wann und an wen man eine Videokassette verliehen hat. Alle eingetragenen Filme werden in einem Fenster angezeigt, und durch einen Doppelklick auf den Namen wird der entsprechende Datensatz angezeigt. Schade ist

nur, daß keine Suchfunktion in Video Base eingebaut ist. Ist in der Datenbank eine größere Anzahl an Datensätzen gespeichert, kann die Sucherei schon etwas nerven. Allerdings wird Video Base ja weiterentwickelt, und man kann davon ausgehen, daß der Programmierer solch eine Suchfunktion noch einbaut. Mit einem Menüpunkt kann man sich eine Liste der gespeicherten Filme aus dem Bildschirm ausgeben lassen und diese als ASCII-File speichern oder auf dem Drucker ausgeben.

Info bei: Ralf Geiger, Untergasse 33, 34626 Neukirchen, Benötigt mind. Amiga-OS 2.x, Preis: Giftware



Die einzelnen Videos können bei Video Base detailliert benannt werden.



So schützt man seine Disketten

# GIB VIREN KEIN



Hattest Du auch schon einmal das Problem, daß einige Programme auf Deiner Festplatte einfach nicht mehr laufen wollten? Oder scrollte der Name Joshua über Deinen Bildschirm? Dann könnte es sein, daß sich Dein Computer einen Virus eingefangen hat. Wir wissen Rat!

mal. Die sicherste Methode, dem Virenbefall zu entgehen, ist, wenn man zum Beispiel bei einer Diskette den Hardware-Schreibschutz aktiviert. Ab dem Moment kann auch der Virus nicht auf die Diskette schreiben und sie somit nicht modifizieren. Aber es gibt auch Programme, die auf die Diskette schreiben müssen, um

gen PD-Händler, Support-Mailboxen oder direkt beim Autor des Programms beziehen. Es sind bereits sogenannte Fakes im Umlauf, die den Virenkillern optisch bis aufs Haar gleichen aber in Wirklichkeit einen gefährlichen Virus beinhalten oder bestimmte Viren absichtlich nicht finden. Um einigen Gerüchten Einhalt

**Oft gibt es nur noch eine einzige Methode, sich vor einem Virus zu schützen. Man muß alle Daten, die irgendwie mit dem Rechner in Berührung kommen, genauestens überprüfen.**

beispielsweise Spielstände zu sichern, oder nur von Festplatte aus laufen. Dann gibt es nur noch eine einzige Methode, sich vor einem Virus zu schützen. Man muß alle Daten, die irgendwie mit dem Rechner in Berührung kommen, genauestens überprüfen. Hierzu gibt es diverse kommerzielle und auch eine Vielzahl an Shareware- und PD-Programmen. Bei der Auswahl der Programme sollte man aber sehr viel Sorgfalt walten lassen, und vor allem sollte man auch immer die neueste Version eines Virenkillers benutzen. Schließlich tauchen jeden Monat neue Viren auf. Außerdem solltest Du einen Virenkiller immer nur aus einer verlässlichen Quelle wie einem Computerclub, einem zuverlässi-

gen PD-Händler, Support-Mailboxen oder direkt beim Autor des Programms beziehen. Es sind bereits sogenannte Fakes im Umlauf, die den Virenkillern optisch bis aufs Haar gleichen aber in Wirklichkeit einen gefährlichen Virus beinhalten oder bestimmte Viren absichtlich nicht finden. Um einigen Gerüchten Einhalt

**E**s gibt unzählige Viren, die teilweise verheerende Schäden anrichten. Sie können sich im Speicher Eures Rechners einnisten und von dort ihr zerstörerisches Werk beginnen. Viele Viren setzen sich in Dateien fest, die als

Programme gestartet werden können, verändern den Code und lassen die Files auf diese Weise z. B. nach und nach anwachsen. Es sind unter anderem diese Veränderungen am Programmcode, an denen ein Virens Scanner erkennen kann, daß eine Datei infiziert ist. Nicht alle Viren sind gleich „gefährlich“, aber schützen sollte man sich vor ihnen alle-



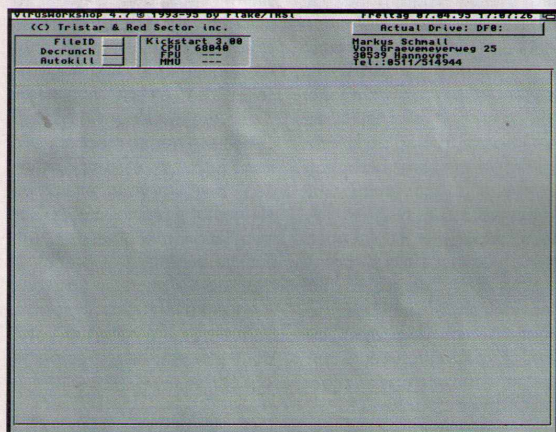
# INE CHANCE!

## VIRUS WORKSHOP

Anders als man es eventuell aus dem Programmnamen vermuten könnte, handelt es sich hier nicht um einen Workshop, sondern um einen der besten Shareware-Virenkiller, die es zur Zeit auf dem Markt gibt. Dieser Virenkiller wird auf der Shareware-Basis vertrieben und kostet DM 15,-. Aller-

geben. Bei Virus Workshop handelt es sich um keinen sogenannten Hintergrundvirenkiller, sondern um einen Virenkiller, den man startet, um speziell nach einem Virus zu suchen. Dazu bietet dieses Schutzprogramm eine Vielzahl an Möglichkeiten. Mit einem Sektorencheck kann man zum

block-Kontrolle für Disketten fehlen oder eine Option, mit der man eine Startup-Sequenz anschauen kann. Mit dem Menüpunkt Laufwerksinfo kann man sehr interessante und nützliche Infos über das angewählte Laufwerk erfahren, die zwar nicht alle unbedingt zur Virensuche nötig sind, aber oft hilfreich sein können. In dem Menü HD-Tools sind drei wichtige Punkte angeordnet, die sich jeder einmal genauer ansehen sollte, wenn er eine Festplatte sein eigen nennt. Hier kann man den RDB von der Festplatte lesen, um auf einer Diskette eine Sicherheitskopie von ihm zu erzeugen. Dies kann extrem hilfreich sein, falls einmal ein Virus den RDB zerstört bzw. modifiziert hat. Dann ist nämlich die Festplatte erst einmal unbrauchbar. Wenn man bereits für eine Festplatte vom Hersteller ein eigenes, spezielles Programm besitzt, sollte man dieses erst benutzen. Alles im allem handelt es sich bei Virus Workshop um einen der besten Shareware-Virenkiller, die es momentan für den Amiga gibt. Die geringe Sharewaregebühr sollte wirklich jeder bezahlen, der dieses Programm benutzen will.



Mit dem Virus Workshop kann man nach speziellen Viren suchen lassen.

dings handelt es sich hier noch um echte Shareware. Das heißt, daß es keinerlei Einschränkungen in diesem Programm gibt. Wer es länger nutzen will, muß die kleine Sharewaregebühr an den Autor überweisen und bekommt dafür auch noch die aktuellste Version des Programms per Post zugeschickt. Virus Workshop ist eine umfangreiche englische und zum großen Teil ins Deutsche übersetzte Anleitung im Amiga-Guide-Format beigelegt. Es sind zwar einige Teile der Anleitung nicht in die deutsche Sprache übersetzt worden, allerdings dürfte es auch für einen ungeübten User keine Probleme beim Bedienen

Beispiel Disketten testen und mit einer Dateikontrolle kann man Files auf Linkviren überprüfen. Dann gibt es noch die Memory-Kontrolle, die gleich mehrere Aufgaben bei der Virensuche übernimmt. Es werden hier fast alle Offsets der Exec und Dosbase kontrolliert, die komplette Zeropage und Vectorpage überprüft und natürlich werden alle Interrupts auf ihre Richtigkeit getestet. Zusätzlich kann man mit einem einfachen Klick auf den jeweiligen Menüpunkt die Überprüfung von Devices, Ports, Libraries, Tasks, Ressourcen und Semaphoren testen. Natürlich darf bei einem solchen komplexen Programm nicht eine Boot-

## VT-SCHUTZ

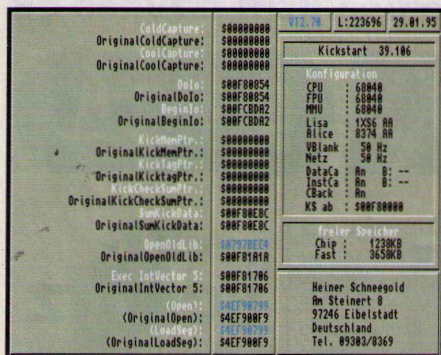
Ein weiterer, sehr verbreiteter und vor allem guter Virenschutz ist das Programm VT-Schutz von Heiner Schneegold. Dieses Programm ist zwar im Grunde Freeware, jedoch möchte der Programmierer, daß jeder, der dieses Programm benutzen will, einen Betrag für einen wohlthätigen Zweck an irgendeine gemeinnützige Gemeinschaft spendet. Dies sollte auch wirklich jeder tun, da es sich hier nur um einen Betrag von DM 5,- bzw. DM 10,- handelt. VT-Schutz benötigt mindestens Amiga-OS 1.3 sowie 1 MB RAM, um vernünftig arbeiten zu können. VT-Schutz eignet sich wegen des hohen Speicherverbrauchs nicht als Hintergrundvirenschutz! Dem Programm liegen zahlreiche deutschsprachige Textdateien im ASCII-Format bei, in denen ganz genau erklärt wird, wie man VT-Schutz bedienen muß. Außerdem werden noch alle möglichen Arten von Viren erklärt und wie man diese wieder beseitigen kann. Alleine die Liste und Informationen über die bekannten Viren hat einen Umfang von über 10.000 Zeilen. Schade ist nur, daß die Anleitung in einem simplen Textfile vorliegt und nicht als Amiga-Guide-File vorhanden ist. Es benötigt schon einige Zeit, sich durch die ganze Anleitung hindurchzuwühlen. Allerdings lohnt sich der Aufwand, wenn man irgendwann einmal ein Virus-Problem hat. Das Programm beginnt sofort nach dem Laden mit der Virensuche. Als erstes werden gleich einmal alle Betriebssystem-Vektoren überprüft und angezeigt. Sollte hier VT-Schutz auch nur die

## INFO

### VIRUS WORKSHOP

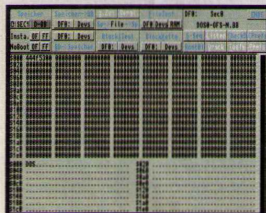
Bezugsquelle:  
Markus Schmall  
Von Grovemeyerweg 25  
30539 Hannover  
Tel.: 0511/514944  
Benötigt mind. Amiga OS 2.x sowie 1 MB RAM.  
Preis: Shareware DM 15,-  
Urteil: Sehr gut!





**Über den Vergleich verschiedener Einstellungen kann man feststellen, ob ein Virus am Werke war.**

kleinste, ihm unbekannte Abweichung finden, beginnt das Programm sofort, nach Viren zu suchen. Erkennt das Programm dabei fremde Programme, mit denen es nichts anfangen kann, wird eine Meldung auf dem Bildschirm ausgegeben und ein Alarmsignal ertönt. Ist dieser erste Test beendet, befindet man sich auf der eigentlichen Arbeitsfläche des Viruskillers. Hier stehen einem nun eine Vielzahl an verschiedenen



**Einzelne Files lassen sich mit VT-Schutz fast problemlos auf Viren testen.**

Möglichkeiten zur Verfügung, um auf Virenjagd zu gehen. Mit den Gadget-Listen kann man sich zum Beispiel sehr schnell einen Überblick verschaffen, was eigentlich der Rechner gerade alles macht. Mit CheckD kann man eine Diskette auf Viren untersuchen. Dabei werden alle Voreinstellungen berücksichtigt, die man unter dem Menüpunkt CPrefs einstellen kann. Außerdem stehen dem User vier verschiedene Testverfahren zur Verfügung, um den Viren auf die Schliche zu kommen. Mit den Gadgets Root-Block, Filetest, Blocktest und Blockkettentest kann man auf verschiedenste Art und Weise

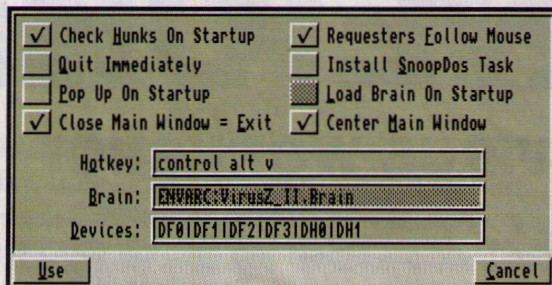
auf allen vorhandenen Devices nach einem Virus suchen. Zusätzlich zu den vielfältigen Testmöglichkeiten von VT-Schutz sind in diesem Viruskiller noch einige kleine Tools eingebaut, wie zum Beispiel ein einfacher Speichermonitor oder eine Laufwerks-Info. Desweiteren kann man sich mit dem Programm ZeigeVek die wichtigsten Vektoren anzeigen lassen und der Systemtest prüft alle Sprungvektoren von Libs, Devices und Resources, die sich im Speicher befinden. In einem Preferences-Menü kann man noch eine Vielzahl an Einstellungen machen, um zum Beispiel die Drucker-Ausgaben zu optimieren oder um den akustischen Alarmton ein- und auszuschalten. Natürlich sind das nicht alle Funktionen, die VT-Schutz beherrscht. Es ist einfach unmöglich, alles bis ins kleinste Detail zu beschreiben. Nicht umsonst benötigen die beigelegten Informationsdateien mehr Speicher auf der Diskette als das eigentliche Hauptprogramm selbst.

# INFO

## VT-SCHUTZ

Bezugsquelle:  
Heiner Schneegold  
Am Steinert  
897246 Eibelstadt  
Tel.: 09303/8369  
Benötigt mind. Amiga-OS  
2.x sowie 1 MB RAM.  
Preis: Spende an eine  
wohlthätige Gemeinschaft.  
Urteil: Komplex!

# VIRUS Z II

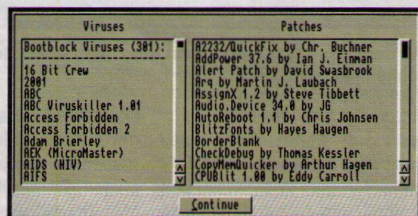


## An Optionen herrscht bei Virus Z II wirklich kein Mangel.

Bei Virus Z II handelt es sich um einen Hintergrundviruskiller, der als Shareware von Georg Hörmann vertrieben wird. Dieses Programm eignet sich besonders durch den geringen Speicherverbrauch als Hintergrundviruskiller. Obwohl das Programm sehr einfach zu bedienen ist, sollte man trotzdem vor dem Programmstart einmal die Deutsche Anleitung im Amiga-Guide-Format lesen. Nur mit Hilfe dieser Anleitung ist es überhaupt möglich, Virus Z II optimal zu konfigurieren. Es gibt eine Vielzahl an Einstellungs-Möglichkeiten, die man bei Virus Z II konfigurieren kann. So kann man ein regelmäßiges

che mit dem Trackdisk-Device vom Programm angesprochen werden können. Außer den aufgezählten Möglichkeiten, einem Virus den Garaus zu machen, gibt es natürlich noch eine ganze Reihe an anderen Funktionen und Testmöglichkeiten, um einem möglicherweise vorhandenen Virus das Leben schwer zu machen. Um das Programm starten zu können, benötigt man allerdings mindestens Amiga-OS 2.x. Zur Installation muß man einfach nur die benötigten Libraries in das Lib-Verzeichnis und das Programm Virus-Z II in die Schublade WbStartup der Boot-Diskette bzw. Festplatte kopieren.

Die Anzahl  
der in der  
Library  
vertretenen  
Viren ist  
wirklich  
erstaunlich.



Überprüfen auf einen Virus im Speicher in bestimmten Zeitabständen einstellen oder ob der Bootblock von jeder eingelegten Diskette überprüft werden soll. Außerdem kann man auch noch automatisch von jeder eingelegten Diskette den Disk-Validator überprüfen lassen. Mit dem Menüpunkt Filecheck ist es möglich, Dateien auf Disketten oder anderen Speichermedien nach Viren zu durchsuchen. Über die Option Sektorcheck können Disketten durchgescannt werden, wel-

# INFO

## VIRUS Z II

Bezugsquelle:  
Georg Hörmann  
Martinswinkelstraße 16c  
82467 Garmisch-Parten-  
kirchen  
Benötigt mind. Amiga-OS  
2.x  
Preis: Shareware DM 20,-  
Urteil: Anspruchsvoll!



# VERSA 99

**Jetzt anrufen und bestellen: (0 2403) 21188**

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.30 Uhr, Sa: 10.00 - 13.30 Uhr  
**Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler**

## AMIGA 500/600/2000

7th Sword of Mendor	A 59,99*
1869	A 59,99*
Adventure Collection	A 59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	
Alien Breed Special Edition	E 24,99
Alien Breed 3 (Tower Assault)	V 39,99
Alien Olympics	V 54,99*
Anstoss	V 67,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99
Apolyte	A 24,99
ArCADE Pool	A 24,99
Armour Gaddon 2 (Code Hellfire)	A 47,99
ATP - All Terrain Racing	A 49,99*
A-Train Classics	V 35,99
Aufschwung Ost	V 59,99
Award Winners 2 (Gold)	A 67,99
Award Winners Platinum	V 69,99
1 Civilization, Elite 2, Lemmings 1	
819 - Flying Fortress	A 35,99
Backgammon	V 39,99
Base Jumpers	A 49,99
Battle Isle Data Disk 2	A 39,99
Battle Team	A 39,99
Battletoads	A 54,99
Benefactor	A 59,99
Big Four	V 59,99
Blazing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash	
Big Sea	A 59,99
Blind! (12 Disketten)	V 79,99
Bloodnet	A 59,99*
Brian the Lion	A 47,99
Brutal	V 59,99*
Bugs	A 59,99*
Bump 'n' Burn	A 54,99
Bundesliga Man, 3 Hatrick	V 79,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V 49,99
Biggie + Editor + Buch mit Spielregeln	
Bundesliga Manager Prof 2.0	V 67,99
Bureau 13	V 59,99*
Burntime	V 67,99
Campaign 2	A 67,99
Canon Fodder 2	A 59,99
Chartbreaker	V 59,99*
Christoph Kolumbus	V 74,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	V 59,99
Combat Classic 2	V 59,99
19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2	
Combat Classic 3	A 69,99
Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918	
Cash Dummies	A 35,99
Crosscheck	V 39,99
Die schwarze Auge (1 MB)	V 74,99
Dawn Patrol	V 69,99
Delphine Classic Collection	A 54,99
Delphine World, Cruise a Corps, Flashback, Future Wars, Operation Stealth	
Der Clou	V 67,99
Der Clou - Die Profidiskette	V 39,99
(inkl. A 1200 Version)	
Der Meister Fußball-Manager	V 54,99*
Der Patrizier (solange Vorrat reicht)	V 39,99
Der Reeder	V 79,99*
Der Schatz im Silbersee	V 67,99*
Die Box Vol. 1	V 47,99
Die Box, Dynastie, What's Voyage	
Der Nordländer	V i.Vorb.
Die Siedler	V 47,99
Disposale Hero	A 47,99
Dogfight	A 35,99
Doofus	A 47,99
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E)	V 74,99
Dragonstone	A 54,99
Dr. Doom, Storm Master, Transact	
Dr. Doom	V 54,99
Dreamweb	V 69,99
Eishockey Manager (solange Vorrat)	V 34,99
Elfmann	A 47,99
Erben der Erde	V 59,99
Evasive Action	V 54,99*
F 117 A Nighthawk	A 35,99
F 17 Challenge	A 26,99
F-19 Stealth Fighter	A 32,99
Fantastic Worlds	A 74,99
Fantasy, Popolous, Mega 10 Maria, Werdend, Pirelli	
Fields of Glory	V 35,99
FIFA International Soccer	V 49,99
Fighter Bomber	A 24,99
Final Over-Arcade Sports CricketA	V 29,99*
Fire & Ice	A 47,99
Flight of the Amazon Queen	V 59,99*
Formular One Grand Prix	A 35,99
Fury of the Furies	A 47,99
Genesis	A 54,99
Globule	A 54,99
Gunship 2000	A 69,99
Hanse - Die Expedition	V 39,99
Heimdal 2	A 59,99
High Seas Traders	V 59,99*
History Line 1914 - 1918	V 47,99
Hollywood Pictures	V 69,99*
Impossible Mission 2025	V 67,99

Indiana Jones 4	V 47,99
International Sensible Soccer	V 35,99
Ishaz 3 - Seven Gates of Infinity	V 59,99
Its International Cricket	A 49,99
Jungle Strike	A 54,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 54,99
K 240	A 54,99
Kick Off 3 - European Challenge	V 49,99
Kind of Magic 4	V 67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young 2)	
Kingdoms of Germany	V 69,99
King's Quest 6	V 59,99
Kingmaker	V 67,99
Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A 26,99
Krusty's Fun House (Simp.)	A 47,99
Kult of Speed	A i.Vorb.*
Lemmings 2	A 69,99
Liberation - Captive 2	A 54,99
Lollipop	A 59,99
Lords of Power	A 74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	
Lords of the Realm	V 59,99
Lothar Matthäus	V 29,99
Lothar Matthäus Super Soccer	V 69,99
Lotus Compilation (1, 2 und 3)	A 54,99
Lucas Arts Classic Adv.	V 79,99
(Indiana Jones Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)	
Mad News	V 69,99*
Mad News Extrablatt	V 35,99*
Mad TV	V 35,99
Maniac Mansion	V 35,99
Manchester U.P.L. Champ.	V 59,99
Marvin's Marvellous Adv.	A i.Vorb.*
Master Axe	A 54,99*
Micro Machines	A 47,99
Midwinter 2	E 32,99
Mischies over Xerion	A 19,99
Morph	A 47,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V 47,99
Naughty Ones	V 59,99
New World of Lemmings (3)	A 54,99*
Oldtimer - Erlebte Gesch. Teil 2	V 49,99
Overlord - O-Day Campaign	E 59,99
Oxyd Magnum	A 47,99
Perihelion	A 47,99
PGA - European Tour	A 54,99
Pinball Special Edition	A 59,99
(Pinball Demos and Pinball Fantasies)	
Pizza Connection	V 79,99
Powerdrive	A 54,99
Prime Mover	A 54,99
Quarter Pole	V 59,99*
Quik	A 54,99*
Quak	A 26,99
Ran Trainer	V 74,99*
Reinhold	V 59,99
Rings of the Medusa Gold	V 67,99
Rise of Robots	A 69,99
Roadkill	A 54,99*
Robinson's Requiem	V 59,99
Robocod	A 24,99
Rüsselsheim (Detroit)	V 59,99
S. U. B.	V 54,99*
Second Samurai	A 59,99
Second Samurai	A 59,99
Seek & Destroy	A 35,99
Sensible Golf	A 59,99*
Sensible World of Soccer	V 59,99
Siegfried Antivirus	V 54,99
Sierra Soccer	V 49,99
Shadow Fighter	A 54,99
Shaq - Fu	A 54,99*
Sim Classics	V 67,99
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)	
Simon the Sorcerer	V 79,99
Skat Royal	V 39,99
Skidmarks	A 47,99
Soccer Kid	A 59,99
Space Academy	A i.Vorb.*
Space Legends	A 67,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)	
Space Quest 4	A 28,99
St. Thomas	V 49,99
Star Crusader	V 59,99*
Stardust	A 35,99
Stardust Special Edition	A 29,99*
Starlord	A 67,99
Sternsiedler	V 35,99
Street Fighter 2	A 28,99
Syndicate	V 59,99
Team 17 Collection	A 54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)	
THE 7th Sword of Mendor	A 59,99*
Tiny Troops	A i.Vorb.
Theme Park	V 54,99
Tornado	A 35,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A 35,99
Triple Fun	A 69,99
(Die Siedler, Terminator 2, The Chaos Engine)	
Tubular Worlds	A 54,99
Turrican 3	A 59,99
UFO - Enemy Unknown	V 69,99
Universe	V 54,99

Uridium 2	A 47,99
Wing Com. 1	V 39,99
World Cup USA '94	V 54,99
World Cup Year '94	A 59,99
(Striker, Sensible Soccer '93, Goal, Championship Manager 94)	
World of Lemmings (Lemmings 3)	A 54,99*
Worms	A 49,99*
ZeeWolf	V 69,99
ZeeWolf - Giants of the Sky	V 69,99
Zero	A 59,99*
Zonked	A 39,99*
Zool 2	A 47,99

## AMIGA 1200/4000

1869	V 69,99
Aladdin	A 59,99
Alien Breed 1	A 54,99
Alien Breed 3 ("Doom"-Clones)	A 54,99*
Anstoss	V 67,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99
ArCADE Pool	A 24,99
Baldie	V 59,99*
Banshee	A 47,99
Bing! (19 Disketten)	V 79,99
BloodNet - A Cyberpunk GothicA	V 59,99
(Festplatte empfohlen, da 12 Disketten)	
Brian the Lion	A 47,99
Brutal	V 59,99*
Bump 'n' Burn	A 54,99
Bundesliga Man, 3 Hatrick	V 79,99
Burning Rubber	A 59,99
Chaos Engine	A 47,99
Christoph Kolumbus	V 74,99
Der Clou	V 67,99
Der Clou - Die Profidiskette	V 39,99
Der Reeder	V 79,99*
Der Schatz im Silbersee	V 67,99*
Doppelpaß (Anstoss+Anst. W.C.E.)	V 79,99
Dreamweb	V 69,99
Dschungelbuch	A 59,99*
Dungeon Master 2	V 69,99*
Elfmann	A 49,99*
Elite 3 - First Encounters	V 54,99
Fields of Glory	V 35,99
Frontlines	V 59,99*
Gunship 2000	A 69,99
Hanse - Die Expedition	V 39,99
Hatrick!	V 69,99*
Heimdal 2	V 59,99
High Seas Traders	V 59,99*
Impossible Mission 2025	A 67,99
International Sensible Soccer	V 35,99
Ishaz 3 - Seven Gates of Infinity	V 59,99
Jack Striker	A 59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 54,99
Kick Off 3 - European Challenge	V 49,99
König der Löwen (Lion King)	A 54,99
Legends	A i.Vorb.
Lords of the Realm	V 59,99
Magic of Endoria	V i.Vorb.*
Marvin's Marvellous Adventure	A 59,99
Morph	A 59,99*
Naughty Ones	A 47,99
New World of Lemmings	A 54,99
Oldtimer (Erlebte Gesch. Teil 2)	V 49,99
Out to Lunch	A 47,99
PGA - European Tour	A 59,99
Pitfall: The Mayan Adventure	A i.Vorb.
Pinball Fantasies	A 54,99
Pinball Illusions	A 59,99
Pinkie	A 69,99*
Pussies Galore	A 49,99*
Reinhold	V 59,99
Rise of the Robots	V 69,99
Roadkill	A 54,99*
Robinson's Requiem	V 59,99
Robocod	A 24,99
Rüsselsheim (Detroit)	V 59,99
S. U. B.	V 54,99*
Second Samurai	A 59,99
Shadow Fighter	A 54,99
Shaq Fu	V 59,99*
Sim City 2000	V 69,99
(inkl. mit Festplatte 4 MB RAM)	
Sim Life	V 79,99
Simon the Sorcerer	V 79,99
Simon the Sorcerer 2	V 79,99*
Skeleton Krew	A 59,99
Soccer Kid	A 59,99
Star Crusader	V 59,99*
Stardust	V 67,99
S.U.B.	A 54,99*
Subwar 2050	V 69,99
Super Stardust	A 54,99
T. F. X.	A 79,99*
Theme Park	V 64,99
Tiger Gear 2	A 49,99
UFO - Enemy Unknown	V 69,99
Vital Light	A 59,99*
Whale's Voyage	A 59,99*
Zool 2	A 47,99

## AMIGA CD 32

Alien Breed 3 - Tower Assault	A 54,99
Alien Breed 3D ("Doom"-Clones)	A 54,99*
Alien Olympics	V 49,99
Arabic Nights	V 47,99
ArCADE Pool	A 24,99
ATP - All Terrain Racing	V 49,99
Baldie	V 59,99*
Banshee	A 47,99
Base Jumpers	A 49,99*
Battle Chess	E 54,99
Battletoads	A 47,99
Beavers	A 24,99
Bloodnet	A 59,99*
Bubba 'n' Stix	A 54,99

Bugs	A i.Vorb.*
Bump 'n' Burn	A 59,99
Bureau 13	V 59,99*
Castles 2: Siege & Conquest	E 54,99
Chaos Engine	A 54,99
Chuck Rock 1 & 2	A 32,99
CyberWar	A i.Vorb.*
Dangerous Streets	E 67,99
Deep Core	A 47,99
Defender of the Crown 2	A 37,99
Der Clou	V 67,99
DI Generation	A 39,99
Disposable Hero	A 54,99
Donk	A 54,99
Dreamweb	V 69,99*
Elite 2 - Frontier	A 54,99
Elite 3 - First Encounters	V 54,99
Emerald Mines	A 28,99
Evasive Action	V 54,99*
Extractors	A 59,99*
Fields of Glory	V 59,99
Final Over-Arcade Sports CricketA	V 34,99*
Fire and Ice	A 47,99
Fly Harder	A 24,99
Formular One Grand Prix	A 59,99*
FreshFish 8	A 44,99
Fury of the Furies	A 54,99
Goldfish 2 (Fred Fish)	A 44,99
Gunship 2000	A 67,99
Heimdal 2	A 59,99
Impossible Mission 2025	A 59,99
Internet Sensible Soccer	A 49,99
James Pond 3	A 59,99
Jungle Strike	A 59,99
Kick Off 3	V i.Vorb.*
Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A 28,99
Labyrinth of Time	E 54,99
Legends	A i.Vorb.
Lemmings 1	A 47,99
Liberation - Captive 2	E 59,99
Liti Devil	E 54,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3)	A 54,99
Marvin's Marvellous Adventure	A 59,99
Mean Arenas	A 47,99
Mega Race	A 59,99*
Microcosm	A 37,99
Morph	A 59,99*
Myth	A 28,99
Naughty Ones	V 47,99
Nigel Mansell	A 67,99
Out to Lunch	A 47,99
PGA European Tour	A 59,99
Pinball Illusions	A 54,99
Pinball Fantasies	A 59,99
Pitfall: The Mayan Adventure	A i.Vorb.
Pirates Gold	V 59,99
Premiere	V 34,99
Prey An Alien Encounter	E 57,99
Pussies Galore	A 49,99*
Quik	A 59,99*
Roadkill	A 54,99*
Rise of the Robots	A 59,99
Second Samurai	A 54,99*
Seek & Destroy	A 47,99
Simon the Sorcerer	A 67,99
Simon the Sorcerer 2	A i.Vorb.
Skeleton Krew	A 59,99
Sleepwalker	A 67,99
Space Academy	A i.Vorb.*
Speris Legacy	A 54,99*
Soccer Kid	A 59,99
Star Crusader	V 59,99*
Striker	A 54,99
Summer Olympics	A 49,99
Subwar 2050	V 59,99
Superfrog	A 28,99
Super Stardust	A 54,99*
Syndicate	V i.Vorb.
T. F. X.	A 69,99*
The Lost Vikings	V 54,99
Theme Park	V 59,99
Tiny Troops	A i.Vorb.
Tiger Gear 2	A 54,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A 54,99
Trolls	A 59,99
UFO - Enemy Unknown	V 59,99
Ultimate Body Blows	A 54,99
Universe	V 54,99
Vital Light	A 59,99*
Whales Voyage	V 54,99
World Cup Golf	A 54,99
Worms	A 54,99*
Zool	A 54,99
Zool 2	A 54,99

## JOYSTICKS

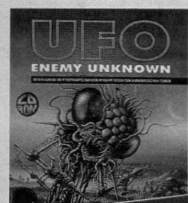
Competition Pro	
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Box	24,99
Mini, transp., inkl. 3,5" Box	29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99
Gravis	
Game Pad	39,99
Mouse	
Techno Plus Switchable Mouse	26,99

## Für AMIGA CD 32

GAMEPAD:	
mit Auto-Fire, Turbo-Fire	
und Slow Motion	35,99



**PINBALL ILLUSIONS**  
 dt. Anleitung  
**DM 54,99**  
 CD 32



**UFO**  
 dt. Version  
**DM 69,99**  
 Amiga 500



**FRONTIER**  
**ELITE 3 - FIRST ENCOUNTERS**  
 dt. Version  
**DM 54,99**  
 CD 32 Amiga 1200

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielergläse zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbankanweisungen). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir ein Kostenpauschale von DM 20,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

**Achtung:** Ladenpreise weichen ab!



**ZEPPELIN**  
 dt. Version  
**DM 69,99**  
 Amiga 500

**Bestellannahme:**  
**Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr**  
 Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenloses und unverbindliches aus neusten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.



## Disk Salv III

# Leben!

**Wer kennt es nicht: Man schiebt eine Diskette ins Laufwerk, worauf extrem wichtige Daten gespeichert sind, doch statt derer finden sich plötzlich massenweise Read/Write-Errors auf der Diskette, womit die Daten unlesbar werden! Disk Salv III kann hier Leben retten!**

**W**ie kommt es eigentlich zu solchen Fehlern? Bei den meisten Fehlern handelt es sich nicht um physikalische Schäden, also Hardware-Schäden, sondern um Software-Fehler, die durch richtige Handlungsweise meist wieder beseitigt werden können. Hardware-Fehler treten oft nur durch mechanische Überbeanspruchung, Magnetfelder oder zu langen Gebrauch auf. Software-Fehler sind nichts anderes als eine defekte Filestruktur auf dem

Daten-träger. Solche Fehler entstehen zum Beispiel, wenn man eine Diskette aus dem Laufwerk zieht, während darauf geschrieben wird oder man den Rechner resettet, bzw. ausschaltet, während er schreibt. Deshalb sollte man immer erst einen Blick auf das Diskettenlaufwerk oder die Festplatten-LED werfen, bevor man den Rechner ausschaltet. Es gibt viele Programme und Spiele, die zwischendurch und nach

dem Beenden noch irgendwelche Daten speichern wollen. Eine andere Ursache für Software-Fehler können defekte Programme sein, die wie wild auf der Diskette oder Festplatte rumschreiben und dabei die Filestruktur beschädigen. Wenn man so einem Programm auf die Spur kommt, sollte man sich schleunigst von diesem trennen. Aber es lassen sich nicht alle gefährlichen Situationen vermeiden. Wenn ein Programm defekt ist und die Filestruktur auf den Datenträgern beschädigt, merkt man das meist auch erst, wenn es schon zu spät ist. Und selbst ein simpler Guru während eines Schreibzugriffes kann schon Fehler erzeugen. Die Fehler machen sich auf die verschiedensten Arten bemerkbar. Programme lassen sich auf einmal

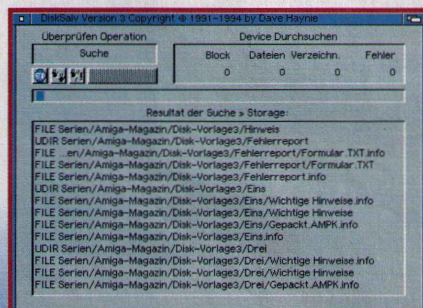
nicht mehr starten, stürzen wahllos ab oder Fehlermeldungen wie 'Prüfsummenfehler', 'Key Already Set' oder 'Not a DOS-Disk' werden angezeigt. Früher, unter der veralteten Workbench-Version 1.3, gab es ja das legendäre Programm DiskDoctor, welches zum Teil noch größere Schäden angeht hat als schon auf der Diskette oder Festplatte vorhanden waren. Gott sei Dank setzte sich damals der Programmierer Dave Haynie an seinen Computer und schrieb das Programm Disk Salv.

### Der Klassiker

In über fünf Jahren Entwicklungszeit hat es der Programmierer geschafft, ein Tool zu schreiben, das eigentlich jeder sein eigen nennen sollte. Disk-Salv III ist das ideale Programm, um Files von defekten Datenträgern zu retten, und nicht selten ist es sogar möglich, die gesamte Filestruktur wiederherzustellen. Dabei gibt es verschiedene Methoden, mit denen das Programm arbeitet. So gibt es den Salvage-Modus, der den Datenträger auf jedes Objekt untersucht, das er darauf finden kann. Dieser Modus sollte sozusagen als letzte Zuflucht betrachtet werden, da er einiges an Speicher benötigt.



**Dave Haynie haben wir diesen Geniestreich zu verdanken.**



Disk Salv III bietet nahezu alles, was man sich an Optionen vorstellen kann.



Sowohl Festplatten als auch Disketten können auf Fehler untersucht werden.



# Reparatur!

Das Besondere an diesem Modus ist, daß an dem defekten Datenträger überhaupt nichts verändert wird. Alle Daten, die das Programm noch irgendwie lesen kann, werden auf einen Datenträger kopiert. Der Reparatur-Modus arbeitet dagegen direkt auf der

Diskette oder Festplatte und versucht, den vorhandenen Fehler zu beseitigen. Dabei kann es aber passieren, daß einige Files von Disk Salv III gelöscht werden müssen, um einen Erfolg erzielen zu können. Mit diesem

Modus sollte man sehr vorsichtig umgehen, und wenn es möglich ist, vorher noch eine Sicherheitskopie der wichtigsten Daten auf dem defekten Datenträger erstellen. Dann gibt es auch noch den überaus praktischen Undelete-Modus, mit dem man bereits gelöschte Files von einer Diskette oder Festplatte retten kann. Dies kann sehr nützlich sein, wenn man wieder einmal beim Löschen von Files zu schnell war und ein Programm gelöscht hat, welches man eigentlich gar nicht löschen wollte. Hast Du schon einmal eine falsche Diskette zum Formatieren eingelegt, dies im letzten Moment gemerkt und das Formatieren abgebrochen? Wenn ja, dann wirst Du bemerkt haben, daß Du die Diskette nicht mehr vom Amiga ansprechen konntest. Die Daten sind allem Anschein nach restlos verloren. Mit dem Unformat-Modus von Disk Salv III hat man allerdings die Möglichkeit, die Daten teilweise noch zu retten und auf ein anderes Speichermedium zu kopieren. Wenn man die Diskette im Quick-For-

mat formatiert hat, hat man sogar recht gute Chancen, alle Daten zu retten. Mit dem Überprüfen-Modus kann man auf schnelle, einfache Art und Weise überprüfen, ob die Filestrukturen auf Diskette oder Festplatte noch in Ordnung sind und mit dem Backup-Modus

kann man sich eine Sicherheitskopie von den Datenträgern anlegen. Außerdem gibt es noch einen Aufräum-Modus. Hiermit werden alle gelöschten Daten auf einem Speichermedium endgültig

gelöscht und können dann selbst mit Disk Salv III nicht mehr zurückgeholt werden. Disk Salv III kann von Workbench oder Festplatte gestartet werden. Durch die Locale-Option kann Disk Salv III komplett in deutsch genutzt werden und durch das umfangreiche deutschsprachige Handbuch, welches immerhin knapp hundert Seiten detaillierte Anleitung und genaue Informationen zu den einzelnen Fehlern beinhaltet, wird die Fehlersuche zu einem Kinderspiel.

**Disk Salv III ist das ideale Programm, um Files von defekten Datenträgern zu retten, und nicht selten ist es sogar möglich, die gesamte Filestruktur wiederherzustellen.**

## INFO

### Disk Salv III

Preis: **DM 79,-**

Bezugsquelle:

**Stefan Anssowskis**

**Schatztruhe**

**Veronikastraße 33**

**D-45131 Essen**

**Tel.: 0201/788778**

**Fax: 0201/798447**

Benötigt mind. Amiga-OS 2.x und 0.5 MB RAM.

## Randy-ROM

Das CDROM-PAKET für jeden Amiga 4000/1200/500!!

- Double- oder Quadro Speed CDROM, Chinon Marken CDROMS 525 oder 545

- Amiga Filesystem Cache CDFS,

- CD-32 Emulation und CDROM Treiber!!

- RandyROM wird wie eine Festplatte an den internen AT-BUS Controller angeschlossen.

- Beim Amiga 1200/4000 ohne zusätzlichen Controller

- Für Amiga 500,2000,3000 in Kürze lieferbar.

**nur 299,- DM**

Aufpreis für Quadro-Speed: +100,-DM



CHINON

### CD32 Games

Alfred Chicken	29.00
Alien Breed/GWAK	50.00
All Terrain Racing (CD32)	55.00
Arabian Nights	41.00
Archade Pool (Team 17)	39.00
Bananza	35.00
Battle Chess	29.00
Battle Toads	19.00
Beavers	29.00
Beneath a steel sky	79.00
Benefactor	52.00
Brian the Lion	29.00
Brutal Football	39.00
Bubba n Sits	65.00
Bubble & Squeak	69.00
Bump n Burn	59.00
CD32 Gamer 6	9.90
CD32 Gamer CD2	9.90
CD32 Gamer CD3	9.90
CD32 Gamer CD4	9.90
CD32 Gamer CD5	9.90
CD32 Gamer Cover CD 7	9.90
CD32 Gamer Cover CD 8	9.90
CD32 Gamer Cover CD 9	9.90
CD32 Gamer Issue 9	19.90
CD32 Gamer No. 10	19.90
Canon Fodder	29.00
Castles 2	29.00
Chambers of Shaolin	29.00
Chaos Engine	39.00
Chuck Rock	29.00
Chuck Rock 2	62.00
D-Generation	29.00
Dangerous Streets	69.00
Dark Seed (CD32)	55.00
Death Mask (CD32)	65.00
Deep Core	59.00
Defender of the crown 2	29.00
Dennis	64.00
Der Clou	75.00
Disposable Hero	63.00
Donk!	35.00
Dragonstone	63.00
Elite 2 German	49.00
Emerald Mines	29.00
Fields of Glory	69.00
Fire & Ice	45.00
Flink	49.00
Fly Harder	41.00
Fury of the Furies	29.00
Gardens of delight	49.00
Global Effect	67.00
Guardian (Acid)	57.00
Gunship 2000	57.00
Heimdall 2	69.00
Humans	58.00
Impossible Mission 2025	63.00
International Karate+	29.00
James Pond 2	35.00
James Pond 3	38.00
Jet Strike (Rasputin)	52.00
John Barns Football	39.00
Jungle Strike	59.00
Kid Chase	59.00
Kingpin	34.00
Lamborghini	39.00
Last Ninja 3	29.00
Lemmings	29.00
Liberation	68.00
Liti Devil	65.00
Lost Vikings	35.00
Lotus Trilogy	45.00
Martian Mania	59.00
Marvins Marvellous Adv.	59.00

### CD32 Games

Mean Arenas	69.00
Megarace	69.00
Microcosm	29.90
Morph	63.00
My	39.00
Naughty Ones	27.00
Nick Faldo Golf	79.00
Nigel Mansell	35.00
Out to Lunch	29.00
Overkill/Lunar C	29.00
PGA European Tour	69.00
Pinball Fantasies	35.00
Pirates Gold	70.00
Power Games	25.00
Powerdrive	64.95
Prey	58.00
Project X/F17 Chal.	50.00
Rise of the Robots	86.00
Roadkill	59.00
Sabre Team	39.00
Seek & Destroy	39.00
Servile Soccer	50.00
Seven Gates of J.	59.00
Simon the Sorcerer	69.00
Skeleton crew	69.00
Sleepwalker	72.00
Socket Kid	39.00
Striker	58.00
Subwar 2050	69.00
Summer Olympic	47.00
Super Methane Bros	39.00
Super Putt	29.00
Super Stardust	64.00
Superfrog	35.00
Surf Ninjas	30.00
The Clue	59.00
The big 6	29.00
Thematic Park	69.00
Top 100 Games	39.00
Top Gear 2	65.00
Total Carnage	69.00
Tower As A Breed 2	69.00
Triaval Pursuit (engl)	35.00
Trolls	35.00
U.F.O. )	75.00
Ull. Body Blows	58.00
Universe	35.00
Video Creator	74.00
Vital Link	62.00
Wembley Int. Soccer	63.00
Whales Voyage	43.00
Wild Cup Soccer	59.00
Zool	35.00
Zool 2	39.00

### Amiga CD's

CD-ROM Caddy	15.00
CDPD 4	42.00
Cliftonmania	69.00
Collection CAM	49.00
Demo Collection 2	42.00
Demomania 1	25.00
Deutsche Edition 2	39.00
English First steps...	19.00
Euroscene	35.00
Fractal Universe	49.00
Fresh Fish 8	49.00
Fresh Fonts 2	39.00
GIF Gallery	85.00
Giga Graphics 1-4	69.00
Giga PD Update 1	25.00
Giga PD Update 2	25.00
Giga PD v3.0 (3CDs)	70.00
Gigantic Games	39.00
Gigantic Games 2	25.00
Graphics 2 (Geuther)	49.00
Graphics 1	42.00
Hottest 4 professional	49.00
Illusions in 3D	29.00
Imagined CD v2.0	49.00
Inside: Dinosaurs	87.00
Inside: Technology	49.00
LSI and 17 Bit VOL2	49.00
Lechner Collection	59.00
LightROM	79.00
Magna Media CD	19.80
Mathe leicht gemacht	55.00
Meeting Pearls	25.00
Meeting Pearls 2	17.00
Megahits 5	49.00
Megahits Volume 1	59.00
Multim. Mega Bundle	69.00
Multimedia Toolkit	53.00
NETWORK CD	35.00
Now t. w. I call Games	39.00
Pandora-CD	49.00
Photofont von Eureka	43.00
Prof. Clipart & Fonts	43.00
Quadra Pack	39.00
Q. Font/Cliparts DTP	45.00
RHS Color Collection	51.00
RHS DTP Kollektion	59.00
Raytracing Doppel CD	88.00
Safer / Amok II	39.00
Sounds Terrific CD 1	43.00
Space & Astronomy	42.00
Spectrum Emulator	59.00
Spielekiste	49.00
TGV Animationen	14.90
Terra Sound Library	44.95
The Light Works	69.00
The beauty of chaos	25.00
Top 100 Games A1200	39.00
Town of Tunes	30.00
Ultimedia	49.00
Utilities 1-1500 prof.I	49.00
Visions GIF Bilder	53.00
W. Science Animations	49.00
W. Science Clip Art	29.00
W. Science Fonts	29.00
Women of Venus	39.00
World of Amiga	39.00
World of Clipart	39.00
World of GIF	39.00
World of Games	39.00
World of Pinups	39.00
World of Sound	39.00

### Amiga CD's

17 Bit Continuation	42.00
17 Bit Collection	83.00
17 Bit phase 4	49.00
3D Arena	49.00
AMIGA Tools	46.00
Amiga Desktop Video	39.00
Aminet Ausgabe 5	25.00
Aminet Set 1 (4CDs)	59.00
Aminet Share 4	19.90
Amos CD	49.00
Animatic	24.95
Animating 2	17.00
Artis Edition CD Vol. 1	19.80
Assassins CD	49.00
Auge 4000 / Cactus CD	39.00
CD Exchange Vol. 1	42.00

**EMAGINATOR** 1230-50 50MHz Turbokarte für A1200 Amiga 6/95 sehr gut **379,-**

3.5" externes DD-LFW 880KB Amiga 99.-

3.5" internes DD-LFW A5/12/2/3/4000 79.-

3.5" externes HD-LFW 1.76MB Amiga 179.-

3.5" internes HD-LFW 1.76MB Amiga 159.-

1MB Ramcard Amiga 600 ohne Uhr 79.-

2MB Ramcard A500 (auch Rev.8a) 179.-

MLC Hard & Software Vertriebs GmbH

Im Ring 29 \*\*\* D-7445 Moers

Tel.: 02841-42249 o. 41686

Fax: 02841-44241

Gesamtkatalog gegen 3,-DM in Briefmarken



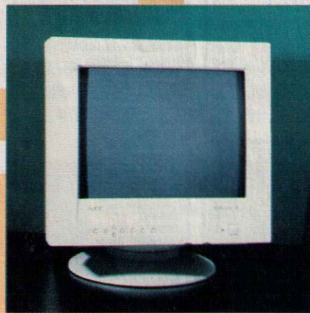


**Speicher, Festplatten und CD-ROM-Laufwerke. Damit scheint es generell auf dem Amiga die meisten Probleme zu geben. Liegt es an den Anleitungen der Produkte? Das ist zur Abwechslung einmal eine Frage, die wir nicht beantworten können. Aber was soll's, es gibt ja eine Vielzahl anderer Fragen, die wir Euch auf diesen Seiten wieder einmal beantworten konnten.**

## SPEICHER-PROBLEME?

Mit meinem Amiga hatte ich eigentlich noch nie irgendwelche Probleme. Aber seit einigen Wochen passieren mir öfters ziemlich merkwürdige Dinge mit dem Computer. Programme stürzen auf einmal ab, obwohl eigentlich alles in Ordnung sein müßte. Zudem wird der Bildschirm manchmal plötzlich schwarz, und es hilft dann nur noch ein Neustart. Ein Freund von mir meinte, daß es an zu wenig Speicher läge. Bei dem Computer handelt es sich um einen Amiga 500 mit einer 512 KB-Erweiterung.

**Marcel Luka,  
31737 Rinteln**



Also, ich bezweifle, daß es an der Speichererweiterung liegt, kann es allerdings auch nicht per Ferndiagnose ausschließen. Normalerweise kann man Programme erst gar nicht auf seinem Rechner starten, wenn man zu wenig RAM dafür installiert hat. Allerdings kann es vorkommen, wenn die Programmierer geschlampt haben, daß sich ein Programm doch starten läßt und später im Spiel, wenn das benötigte RAM nicht vorhanden ist, einfach abstürzt.

*Passiert das bei allen Programmen? Sind es immer die gleichen Programme, die Probleme machen? Laufen diese Programme auf einem anderen Rechner mit gleich viel oder mehr Speicher einwandfrei oder stürzen sie dort auch ab? Hast Du Deine Disketten schon einmal mit einem Viruskiller überprüft? Wichtig wären auch die Namen der Programme, die Probleme machen. Dann hätte ich Dir evtl. schon etwas mehr helfen können.*

## AMIGA 1200 & AGA

Ich bin kurz davor, mir einen Amiga 1200 zu kaufen. Doch ich weiß nicht so richtig, was Sache ist. Darum würde ich Euch bitten, mir ein paar Fragen zu beantworten.

- 1) Kann ich ein Master 3A-1 Laufwerk an einem Amiga 1200 anschließen?
- 2) Was um Himmels willen ist AGA?
- 3) Kann ich Theme Park (Amiga 500-Version) auf dem Amiga 1200 spielen?
- 4) Kann man in einen Amiga 1200 einen PC-Emulator einbinden?

5) In meiner Stadt gibt es sehr wenige Fachhändler. Könnt Ihr mir sagen, wieviel ein Amiga 1200 kostet?

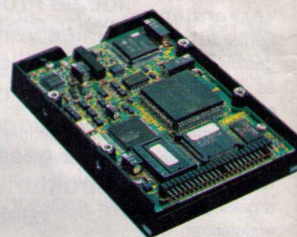
**Stefan, Hamburg**

1) Hmm, jetzt müßte man nur wissen, um was es sich bei einem 3A-1 Laufwerk handelt. Ich nehme an, daß es sich um ein externes Diskettenlaufwerk für den Amiga handelt. Ist das der Fall, dann kann man es an jedem Amiga anschließen. 2) AGA ist, einfach gesagt, nichts anderes als ein Grafikmodus, den der Amiga 1200 und Amiga 4000 beherrschen. Der Vorteil ist, daß Du unter anderem 16,7 Mio. Farben zur Verfügung hast. 3) Ja, vorausgesetzt Du hast genügend Speicher in Deinem Rechner. 4) Ich nehme an, Du meinst einen Software-Emulator. Es gibt verschiedene Software-Emulatoren in den verschiedensten Preisklassen für den Amiga. Allerdings wirst Du sehr schnell feststellen, daß Du nur wenige PC-Spiele mit einem PC-Emulator starten kannst. 5) Um einen Überblick über die verschiedenen Preise zu bekommen, ist es am besten, Du vergleichst die Anzeigen der verschiedenen Händler in den Fachzeitschriften für Amiga.

## FESTPLATTEN-PROBLEME

Ich finde Eure Helpline wirklich gut. Aus diesem Grund habe ich auch einige Fragen an Euch.

1) Ich habe mir vor einiger Zeit eine Festplatte für meinen Amiga 1200 zugelegt. Als ich das Spiel Banshee installiert hatte, funktionierte es nicht. Als ich meinen Amiga 1200 abschaltete und ihn nach einiger Zeit wieder einschaltete, wurde die Workbench nicht mehr von der Festplatte geladen. Mit der Workbench-Diskette kann ich die Festplatte wieder nutzen.



2) Das Spiel Burntime, das sich auf meiner Festplatte befindet, stürzt immer an der gleichen Stelle ab. Wenn ich es von Diskette spiele, läuft es einwandfrei.

3) Mein Freund hat auch einen Amiga 1200. Jetzt gibt es Spiele, die bei mir laufen und bei ihm nicht und umgekehrt. Was ist dafür die Ursache?

**Marc Prein, 50670 Köln**

Zu 1) gleich einmal eine Frage. Was ist genau passiert, als Du das Spiel starten wolltest? Ist Deine Festplatte in Betrieb gewesen, als Du den Rechner ausgeschaltet hast? Du kannst die Festplatte nur noch nutzen, wenn Du mit Diskette bootest? Vermutlich sind irgendwie Deine Settings der Festplatte verstellt worden oder wichtige Teile der Workbench auf Festplatte zerstört worden. Die einfachste und sicherste Methode ist, die Workbench-Partition komplett neu einzurichten. Dann dürfte es keinerlei Probleme mehr mit der Festplatte geben. Daß einige Programme immer die Work-





bench-Diskette verlangen, ist insofern korrekt, als Du ja mit dieser Diskette und nicht mit der Festplatte Deinen Rechner startest.

2) Installiere das Spiel noch einmal neu auf der Festplatte. Es könnte möglich sein, daß einige Daten von dem Spiel auf der Festplatte defekt sind und den Absturz verursachen.

3) Habt Ihr wirklich absolut identische Rechner? Jeder den gleichen Speicher? Es gibt Programme, die benötigen FastRAM. Besitzt einer von Euch eventuell kein FastRAM?



Laufwerk fängt an zu rattern und ich bekomme die Meldung „Read Error on Disk block 880“. Dieses Problem tritt nur bei DPaint auf, und es ist dabei auch egal, ob die Diskette im externen oder internen Laufwerk liegt.

**Dirk Roth,**  
59872 Meschede

## A570-SPIELE

Ich habe einen Amiga 500 mit einem A570 CD-ROM-Laufwerk und hätte da jetzt einige Fragen dazu:

- 1) Kann ich meinen Amiga 500 auf AGA-Grafik aufrüsten?
- 2) Kann man das CD 32 mit meinem A570 emulieren?

**Andreas Moll, 57223**  
Kreuztal-Fellinghausen



Die Fragen sind wirklich sehr einfach zu beantworten.

1) Nein 2) Nein

## DISKETTEN-PROBLEME

Ich habe mir vor rund einem Jahr einen Amiga 1200 mit Deluxe Paint 4 AGA gekauft. Anfangs hatte ich auch keine Probleme damit, aber in der letzten Zeit passiert es öfters, daß ich beim Sichern von Bildern und Animationen Schwierigkeiten habe. Das

Deine Diskette hat einen Read-Write Error. Es kann sich hier um einen Softwarefehler handeln, den Du mit Programmen wie zum Beispiel Disk Salv III wieder reparieren kannst. Allerdings kann es sich hierbei auch um einen Hardwarefehler handeln. Dann kannst Du nur noch versuchen, so viele Daten wie möglich auf eine andere Diskette zu kopieren. Ich hoffe, Du benutzt eine Sicherheitskopie zum Arbeiten und hast die Originaldiskette gut aufgehoben. Sollte Deine Originaldiskette kaputt sein, kannst Du sie eventuell gegen eine kleine Gebühr beim Hersteller des Programms umtauschen lassen. Versuche erst einmal eine andere leere Diskette einzulegen, bevor Du bei Deluxe Paint auf die Option Speichern gehst.

## A570

Ich habe einen Amiga 500 und eine Festplatte. Nun möchte ich mir ein CD-ROM-Laufwerk kaufen. Dazu hätte ich einige Fragen:

- 1) Rentiert sich der Kauf eines CD-Laufwerkes für den Amiga 500?
- 2) Kann man mit dem Laufwerk auch Audio-CDs abspielen?
- 3) Was ist ein Caddy?

**Markus Burck,**  
76744 Wörth

Es kommt bei 1) ganz darauf an, was Du von einem CD-ROM-Laufwerk erwartest. Bei kommerziellen Spielen wird es hier teilweise sehr mager aussehen, da die meisten Spiele, die auf CD erscheinen, einen AGA-Rechner benötigen.

2) Mit einer entsprechenden Software kann man auch Audio-CDs abspielen.

3) Um einen Caddy benutzen zu können, benötigt man ein CD-ROM-Laufwerk mit einem Caddy-Einschub. Ein Caddy ist eine Hülle um die eigentliche CD. Der Vorteil ist, daß die CD vor äußeren Einwirkungen noch einmal zusätzlich geschützt ist. Allerdings kann man in ein solches CD-ROM-Laufwerk keine CD ohne Caddy einlegen. Also benötigt man entweder mehrere Caddys oder man muß jedesmal eine andere CD in einen Caddy legen, was ziemlich nervig werden kann.

## ACTION REPLAY MK III

Ich besitze einen Amiga 2000 mit Festplatte. Früher hatte ich einen Amiga 500 mit dem Freezer Action Replay MK III. Nun würde ich gerne das MK III auch an meinem Amiga 2000 nutzen. Ist hierzu ein Adapter nötig, und wenn ja, wo kann man ihn bestellen?

**B. Wagner,**  
57805 Krefeld

Nein, ein Action Replay vom Amiga 500 kann nicht an den Amiga 2000 angeschlossen werden. Genauere Informationen kannst Du vom deutschen Distributor, Dataflash GmbH, 02822/68545, von Action Replay MK III erhalten.

## FESTPLATTEN-PROBLEME

Ich bin im Besitz eines Amiga 500 und 1 MB RAM. Um das Computervergnügen für meine Kinder zu steigern, kauft

wir zu Weihnachten eine Festplatte. Nun meine Probleme:

- 1) Zur Festplatte gab es ein vierblättriges Handbuch mit Informationen über die Installation, System und Work. Aber kein Benutzerhandbuch, wie bei einem Bekannten mit seiner Amiga 2000-Festplatte, mit immerhin 49 Seiten. Ich habe keine direkten Informationen über das Kopieren auf Festplatte, Fehlerbehandlung, Assign, Sicherheitskopien von der Festplatte usw.
- 2) Originalprogramme mit Festplatteninstallationsvorrichtungen werden zwar in die Work geladen, können aber von dieser nicht gestartet werden, es wird dann die Diskette verlangt. Können Sie mir mit Tips oder Literatur helfen?

**Detlef Nieschka,**  
15537 Erkner

1) Zu einer Festplatte wird normalerweise kein Handbuch geliefert. Das Handbuch, welches Ihr Freund besitzt, ist vermutlich das Handbuch vom Controller für die Festplatte. Die Größe eines Handbuchs hat aber nichts mit der Qualität einer Anleitung zu tun. Normalerweise reichen vier Seiten vollkommen aus, um einen Controller richtig konfigurieren zu können. Das Arbeiten von Festplatte wird dort deswegen nicht beschrieben, da die Bedienung einer Festplatte im Grunde absolut identisch mit der Bedienung einer Diskette ist. Es werden die gleichen Befehle benutzt, die dasselbe Resultat bewirken.

2) Welche Diskette wird verlangt? Die Workbench-Diskette oder die Original-Diskette des Programms? Es gibt Anwendungs-Software für den Amiga, die trotz Festplatten-Installation die Originaldiskette verlangt, um zu überprüfen, ob es sich um eine Sicherheitskopie oder eine Raubkopie handelt. Ob dies hier der Fall ist, können Sie der Anleitung Ihrer Software entnehmen. Wenn alle Stricke reißen, sollten Sie



noch einmal Ihren Fachhändler mitsamt des Rechners aufsuchen und ihn bitten, die Software auf der Festplatte korrekt zu installieren. Auch bei einem Computerclub, wie zum Beispiel dem APC&TCP (08642/899953), können Sie eventuell kompetente Hilfestellung bekommen.

## MAUSPORT



Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen. Ich habe folgende zwei Probleme mit meinem Amiga 1200:

- 1) Bei dem PD-Spiel Megaball 3.0 AGA gibt mir mein Amiga neuerdings zu verstehen, daß er die Grafiken nicht laden kann und fragt, ob ich etwa nicht genug Chip-Memory zur Verfügung hätte. Was hat das zu bedeuten?
- 2) Beim Mausport scheint ein Stift abgebrochen zu sein. Wer repariert so etwas bzw. wo kann ich ein Ersatzteil erwerben? Gibt es auch eine Art Umschalter, damit man nicht immer rumstöpseln muß, wenn man mal zu zweit spielen will?

**Torsten Zschiedrich,**  
02627 Weissenberg

Megaball 2.0 AGA benötigt ca. 700 KB freies ChipRAM. Überprüfe doch einmal, ob Du soviel RAM noch frei hast, bevor Du Megaball startest. Sollte jedoch ausreichend Speicher vorhanden sein, soll man laut Programmierer von Megaball das Spiel noch einmal neu auf der Festplatte installieren und gegebenenfalls einmal den Non-AGA-Modus ausprobieren. Einen neuen Mausport bekommst Du bei jedem guten Amiga-Händler. Viele Firmen sind auch bereit, eine Reparatur durchzuführen. Dies kann allerdings sehr teuer werden, da ja einiges an Versandkosten entsteht, wenn man seinen Rechner einschicken muß.

Normalerweise kann jeder gute Elektriker den alten Mausport gegen einen neuen austauschen. Solltest Du gut mit dem Lötkolben umgehen können, dürfte es auch für Dich kein Problem sein. Allerdings ist hier große Vorsicht geboten, da man mit einem zu starken Lötkolben andere Bauteile des Amigas sehr leicht beschädigen kann. Einen Umschalter für den Mausport bzw. Joystickport bekommst Du bei so ziemlich jedem Hardware-Händler.

## DRUCKER-KABEL



Ich besitze seit kurzem einen Star-LC 10c Drucker. Welches Kabel benötige ich, um ihn an einem Amiga 500plus anzuschließen?

**Dieter Kohser,**  
31515 Wunstorf

Der Drucker Star-LC 10c besitzt eine Centronics-Schnittstelle. Da es sich um eine genormte Schnittstelle handelt, paßt jedes Centronics-Kabel, das Du mit der seriellen Schnittstelle Deines Amigas verbinden kannst.

## STROM-PROBLEME?

Ich betreibe einen Amiga 500 mit 1,5 MB, an dem eine externe kombinierte Festplatte GVP A530 Turbo (120 MB, auferüstet auf 4 MB) mit Turbokarte 40 MHz seitlich angeschlossen ist. Seit einiger Zeit kommt es manchmal vor, daß nach dem Starten zwar die Turbokarte und die

Speichererweiterung anlaufen, jedoch die Festplatte nicht erkannt wird.

**Horst Süßflow,**  
90451 Nürnberg

Eine Ferndiagnose ist hier fast unmöglich, weil eine der wichtigsten Informationen nicht vorhanden ist. Hat beim Starten der Rechner überhaupt versucht, die Festplatte anzusprechen oder hat er sie einfach übergangen? Dauerte das Booten länger als normal? Ich würde dazu raten, einmal zu überprüfen, ob das Netzteil Deines Amigas eventuell überlastet ist. Wenn das der Fall ist, kann es sehr leicht sein, das einzelne Geräte nicht ansprechbar sind bzw. nicht ausreichend mit Strom versorgt werden.

## SPEICHER-ERWEITERUNG DEFECT?

Ich habe ein Problem mit meinem Amiga 600, der zum Beispiel nach dem Wechseln von Disketten oder bei längerem Benutzen einiger meiner Spiele abstürzt. Liegt das vielleicht an meiner 1 MB-Speichererweiterung? Als ich sie nämlich noch nicht hatte, lief der Computer ganz normal, ohne abzustürzen.

**Andreas Känner,**  
01896 Leppersdorf

Die Abstürze können mehrere Ursachen haben. Zum einen könntest Du zufällig zum gleichen Zeitpunkt einen Virus auf Dein System bekommen haben, welcher aber mit einem guten Viruskiller kein Problem mehr sein sollte. Desweiteren könnte es sein, daß Dein Amiga Probleme mit der Wärmeentwicklung hat. Wird das Netzteil ungewöhnlich warm? Es könnte auch sein, daß Deine Speichererweiterung nicht richtig eingebaut worden ist. Überprüfe einmal alle Kontakte, ob diese auch frei von Staub sind. Ein einziges Haar auf ei-

nem Kontakt kann zu verheerenden Folgen führen. Überprüfe auch einmal sehr vorsichtig, ob alle RAM-Bausteine richtig auf den Sockeln eingesetzt sind. Bevor Du allerdings anfängst, RAM-Bausteine umzusetzen, solltest Du Dich mit dem Händler in Verbindung setzen, wo Du die Speichererweiterung gekauft hast. Die letzte Möglichkeit ist natürlich, daß die Speichererweiterung defekt ist.

## WELCHES MODEM?

Ich besitze einen Amiga 1200 und möchte mir nun ein Modem kaufen. Ich habe daraufhin einige Anzeigen von Händlern durchgewühlt und bin inzwischen noch verwirrt als vorher. Was ist der Unterschied zwischen einem 2.400 und einem 14.400-Baud-Modem? Was benötige ich außerdem, um in die Welt der DFÜ einzusteigen?

**Heiko, Hannover**



Die Zahl 2.400 bzw. 14.400 steht für die Geschwindigkeit des Modems. Bei einer Baudrate von 2.400 benötigst Du zum Beispiel ungefähr 45 Minuten und bei einer Baudrate von 14.400 nur ca. 5 Minuten, um eine Diskette aus einer Mailbox zu ziehen. Um ein Modem an Deinem Computer anzuschließen, benötigst Du nur ein serielles Kabel sowie ein Terminalprogramm. Bei den Terminalprogrammen gibt es eine sehr große Auswahl von kommerzieller und Public Domain-Software. Bei Amiga-OS 2.x oder höher würde ich das PD-Programm Term in der neuesten Version



empfehlen, welches eines der leistungsfähigsten Terminalprogramme auf dem PD-Markt für den Amiga momentan ist.

## VIRUS?

Ich besitze einen Amiga 2000 mit einer Festplatte. Neulich habe ich einmal aus Neugier das PD-Programm Snoopdos gestartet und bin dabei beinahe vor Schreck vom Stuhl gefallen. Snoopdos gibt bei mir immer einen Text aus, der lautet: „VirusZ\_II Background Find Task Greetings to Hochhofen Fail“. Was bedeutet das? Habe ich etwa einen Virus in meinem System?

Karl Stenzer, Zittau

## Gib VIREN keine Chance!

Kondome schützen



Keine Angst! Du hast keinen Virus in Deinem System. Die Meldung von SnoopDos bedeutet, daß das Virus-Z versucht, einen ganz bestimmten Virus im RAM zu finden. Dabei sucht er speziell nach einem TASK der sich „Greetings to Hochhofen“ nennt. Da ein „Fail“ hinter der Suchmeldung steht, kannst Du wieder beruhigt schlafen gehen, da Virus-Z den Virus nicht im RAM gefunden hat.

## WIE SCHÜTZE ICH MICH VOR VIREN?

Man hört ja immer wieder, daß einem Viren alle Programme auf Disketten und Festplatten kaputtmachen können. Wie kann ich mich am besten vor solchen Viren schützen?

Ich besitze einen Amiga 500 mit 1 MB RAM und einer 105 MB Festplatte.

Holger Schuster,  
53639 Königswinter

Einen 100%ig sicheren Schutz vor Computerviren gibt es nicht und wird es vermutlich auch niemals geben. Deine Disketten kannst Du am besten schützen, indem Du den Hardware-Schreibschutz aktivierst. Bei einer Diskette befindet sich am rechten oberen Rand ein kleines viereckiges Loch. Ist dieses Loch offenes, kann man nicht mehr auf die Diskette schreiben und auch ein Virus hat keine Chance, sich auf dieser Diskette zu vermehren. Desweiteren ist es sehr ratsam, einen Hintergrundvirenkiller durchgehend laufen zu lassen. Auf diese Art und Weise können alle Disketten, die in das Laufwerk geschoben werden, automatisch überprüft werden. Um ganz sicherzugehen, kann man auch noch mit einem Virenkiller einzelne Disketten speziell nach Viren absuchen lassen.

## „SCHREIB MAL WIEDER...“

... ist nicht nur der Slogan der gelben Post, sondern auch der unserer Leserbrief-Ecke. Es ist uns leider nicht möglich, Eure Briefe persönlich zu beantworten, legt deshalb bitte keine frankierten Rückumschläge bei. Ansonsten sind Eure Briefe die Ihr bitte an folgende Adresse schickt herzlich willkommen:



## Media Point

jetzt 3x in Berlin  
Neukölln - Jonasstraße 28/29  
Steglitz - Bismarckstraße 63  
und ganz neu seit 5. Mai 1995:  
Friedrichshagen - Rigaer Str. 106

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

### Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Akira	39,95
Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Breed Special Edition	29,95
Alien Olympics *	69,95
A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
ATR - All Terrain Racing	49,95
Battlehawks 1942	39,95
Battle Team	49,95
Bazooka Sue *	79,95
Beavers	29,95
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Blitmap Brothers	29,95
Bubba 'n' Stix	19,95
Bureau 13 *	59,95
Caribbean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Chaos Check	59,95
Dawn Patrol (dt.)	69,95
Death or Glory	89,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95
Der Clou - Profidisk	39,95
Der Reader *	89,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Dynapass (Anstoss + WC Edition)	89,95
Dream Web *	69,95
Erben der Erde *	59,95
Evasive Action *	59,95
F1 World Cup Edition *	69,95
FIFA Soccer	59,95
Flamingo Tours (dt.)	69,95
Flight of the Amazon Queen *	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (BM 3.0) Jimmy Hartwig Edition	99,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	89,95
Hattrick (Karion) *	89,95
High Seas Trader *	59,95
Jungle Strike	69,95
Kingpin - Arcade Sports Bowling	29,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lollypop	79,95
Lords of the Realm	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95
Mad News *	79,95
Oldtimer	79,95
Overford	69,95
PGA European Tour Golf	59,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Pole *	69,95
ranTrainer *	79,95
Reunion (dt.)	79,95
Roadkill *	59,95
Ruff 'n' Tumble	49,95
Rüsselsheim	59,95
Sensible Golf *	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Simon the Sorcerer	79,95
Skeleton Crew *	69,95
Star Crusader *	59,95
Starlord	79,95
S.U.B. *	59,95
Super Skidmarks	59,95
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	69,95
Top Gear 2	49,95
UFO - Enemy Unknown	79,95
ZeeWolf	79,95
Zeppelin *	79,95
Games speziell für A1200	
Aladdin	69,95
Alien Breed 3D *	59,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Bloodnet	59,95
Dream Web	69,95
Dschungelbuch *	69,95
Dungeon Master 2 *	69,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
Erben der Erde	59,95
Front Lines (dt.) *	69,95
High Seas Trader	59,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)	59,95
Lion King (König der Löwen)	69,95
Pinball Illusions	69,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	69,95
Amiga CD 32	
Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Alien Breed 3D *	59,95
Beneath A Steel Sky	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
Kingpin - Arcade Sports Bowling	39,95
Megarex *	79,95
Pinball Illusions	69,95
Pinix *	69,95
Roadkill *	59,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
Syndicate *	69,95
T.F.X. *	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 428 MB	ab 699,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A800	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhülle für alle AM/IGA-Computer	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
3,5" MF 2DD	ab 5,99
Joysticks	
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer ugg! Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!	
Verandkosten	
Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM	
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post	
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei	
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte): 15,- DM	
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.	
MasterCard	
VISA	
AMERICAN EXPRESS	
Diners Club	

### Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111  
Telefax (030) 794 72 199

### Neue Versandanschrift!

Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstraße 63  
12169 Berlin (Steglitz)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



DUNGEON  
MASTER II

Neuer Klassiker von Interplay  
oder klassisches Fortsetzungs-  
Drama?

FTLs Klassiker revolutionierte vor vielen  
Jahren das RPG-Genre, nun wagt sich  
Interplay an eine Fortsetzung. Werden  
wieder neue Maßstäbe gesetzt?



COLONIZATION

Erlebnisreiche Eroberung oder Ende  
des Amiga-Feldzugs?

Wenn alles glattläuft, können wir  
Euch nächste Ausgabe einen  
ausführlichen Test zum neuen Werk  
von Sid Meier präsentieren. Hoffen  
und Beten ist angesagt!



T.F.X.

Kalkulierter Fehlstart oder  
Flucht vorm Feind?

Wenn man Oceans Marketingleuten  
glauben darf, dann hebt nächste Ausgabe  
der langerwartete Flugsimulationshit auf  
allen Amigas ab. Wie gut ist es?

## HOLLYWOOD PICTURES

Starbytes  
neuer Hit

## DIE NORDLÄNDER

Das RPG  
von Sunflowers  
im Test!

## BLACK LEGEND

Spieleflut  
aus  
England

### Verlag:

CompuTec Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg

### Anschrift der Redaktion:

CompuTec Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion "AMIGA Games"  
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

### Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

### Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

### Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty (ch)

### stellv. Redaktionsleiter:

Christian Müller (cm)

### Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

### Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha), Christoph Kujawa (ck)

### Bildredaktion:

Roland Gerhardt (rg)

### Redaktion:

Tips & Tricks: Quasy Graphics, Neil Harris,  
Leserbriefe: Rainer Rosshirt (rr),  
Userbox: Andreas Magerl (am),  
Assistenz: Michael Erlwein (me),  
Alexander Geltenpoth (ag)

### Layout:

Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Bettina Kaim,  
Andreas Proß, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Gisela Tröger

### Grafisches Konzept:

Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

### Freie Mitarbeiter:

Gerhard Fleischmann (gf),  
Lutz Mahle (lm), Oliver Preißner (op)

### Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

### Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47  
47058 Duisburg  
Tel. 02 03/3 05 11 11  
Fax 02 03/3 05 11 34

### Anzeigenleiter:

Thorsten Szameit

### Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thomas Kammer, Thorsten Szameit

### Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser  
Tel. 09 11/9 68 32 32  
Fax 09 11/6 42 78 60

### Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

### Titel:

Amiga Games: Paws Of Fury © Gametek  
Amiga Fun: Lords Of Doom © Softgold

### Abonnement & ISSN:

AMIGA Games (ISSN 0946-6339)  
kostet im Abonnement DM 79,-  
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im  
Abonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt  
für mindestens ein Jahr.

### Abobetreuung:

Tel.: 09 11- 5 32 51 7

### Hotline (13"-16" Uhr):

Tel.: 09 11- 6 42 77 6

### Leserservice: (12"-16" Uhr)

Tel.: 09 11- 6 42 77 6

### Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der  
Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der  
Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine  
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht  
übernommen werden. Urheberrecht: Alle in AMIGA Games  
veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.  
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen  
schriftlichen Genehmigung des Verlages.



# AMIGA Plus SHOP



## Sequest Sonderdisk

Alle Presseinformationen und 7 digitalisierte Fotos von RTL über die Erfolgsreihe Sequest DSV. Läuft auf jedem Amiga mit mindestens 1 MByte Speicher. Copyright '94 by ICP. 1 Diskette.

**AMIGA Plus No. 1**

10 VOLLPROGRAMME  
40 DEMOS VON PROFIANWENDUNGSPROGRAMMEN UND SPANNENDEN SPIELEN  
ÜBER 100 MBYTE FLI-ANIMATIONEN  
INCL. PLATTS-PROGRAMMEN

**630 MegaByte SOFTWARE**

Systemvoraussetzungen: Amiga mit 512 KByte RAM und ein CD-Laufwerk. Manche Programme benötigen jedoch mehr RAM und eine aktuelle Betriebssystemversion

## 630 MByte SOFTWARE

Voll- und Teilprogramme, spielbare Demos, Spiele, Grafiken, Fotos, Utilities, Animationen, Anwenderprogramme (Zum Beispiel: Vollversion PPaint 4.0), Schriften und noch vieles mehr... 1 CD.

**DAS Amiga-ABC**

Das Amiga-ABC ist das Lexikon der Computer-Welt. Es enthält alle Informationen, die Sie über das Amiga-System benötigen. Von der Hardware bis zur Software, von den Grundlagen bis zu den neuesten Entwicklungen. Ein unverzichtbares Nachschlagewerk für jeden Amiga-Nutzer.

**DM 10,00**

**AMIGA ABC**

Das bekannte Amiga-Lexikon jetzt als Amiga-Guide. Einfacher geht's nicht, nur installieren und schon haben Sie das geballte Computer-Know-how der Redaktion zur Verfügung. 1 Diskette.

**JETZT NEUE VERSION!**

Noch schneller, mehr Funktionen - auch zum Erzeugen von Stereobildern, Alpha-Kanal-Modus für Pinsel, konfigurierbare Tool-Leiste usw...

**DM 99,00**

**MAND 2000**  
Version 2.0

- Basierend auf neuester Technik
- Autor Bruce Dawson, Top-Programmierer der Grafiksoftwarefirma ASDG, den Gewinnern des EMMY-AWARD für Computertricks in Spielbergs Sequest!
- In Deutschland exklusiv bei ICP
- Für alle Amiga ab 1MB RAM mit OS 2.0

Auf zwei Disketten, Anleitung auf deutsch und englisch 99,- DM

**JETZT NEUE VERSION!**

Noch schneller, mehr Funktionen. Update-Preis 39 DM. Einfach alte Disk mitschicken und schon geht's richtig los...

- Professioneller 24-Bit-Ausdruck (Farbe und s/w)
- Hochwertige Konvertierung von IFF24-, PCX24-, HAM- und HAM8-Bildern in 256 Farben
- Animation mit Storyboard
- Transparency Effects
- Laden von Dateien über Amiga-Datatypes (JPEG, BMP, usw.)
- Unterstützung von Grafikarten (Picasso, Retina, Piccolo, Rainbow, usw.)
- Mehrere Hilfsprogramme von Drittanbietern, einschließlich Color-Fonts, neuen Druckertreibern für die HP-DeskJet-Serie (bis zu 4 Druckköpfe) und ein Datentyp für das JPEG-Format
- Virtual Memory (nutzt anstelle von Chip-RAM Fast-RAM und Festplatte)
- Dutzende weiterer Neuerungen: Workbench Applicon, New Image Processing Functions, Improved Requesters und vieles mehr...
- Unentbehrlich für alle Amigas, ab 1 MByte RAM

**GRAFIKWORKSHOP**

Lernen Sie mit jedem Grafik-Programm beste Ergebnisse zu erzielen. Ein mächtiges Grafik-Programm sowie viele Beispiele liegen dem Praxiskurs bei. Komplett mit 4 Disketten.

**DM 39,90**

**Grafik-Workshop Deluxe Paint Praxis**

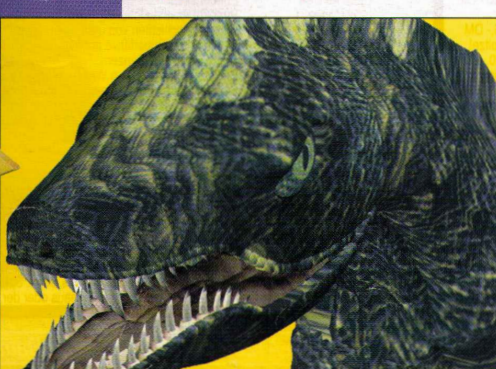
Mit vier randvollen Disketten  
Mit Vollversion PPaint  
Sofort zum Ausprobieren

**FÜR ALLE AMIGA**

**DINO-WARE**

Ein beeindruckender T-Rex. Zusätzlich ein Software-Baukasten mit Hintergründen und Landschaften für viel eigene Kreativität auf 2 Disketten.

**DM 10,00**



## BESTELLCOUPON

- Ich bestelle**
- ☐ **NEU:** (500 0063) Amiga Plus CD No.1, DM 20,- (incl. Versandkosten)
  - ☐ (400 0003) Dino-Disk, 2 Disketten, DM 10,-
  - ☐ (400 0004) Sequest Disk, DM 10,-
  - ☐ **NEU:** (400 0005) Amiga ABC/Lexikon Disk, DM 10,-
  - ☐ **NEU:** (500 0101) Personal Paint 6.1, DM 99,-
  - ☐ **NEU:** (880 0018) MAND 2000 Version 2.0, DM 89,-
  - ☐ **NEU:** (880 0019) Update auf MAND 2000 Version 2.0, DM 39,-
  - ☐ **NEU:** (9000 100) Grafikworkshop, DM 39,90

Lieferung nur gegen Vorkasse. Eurocheck liegt bei.

Meine Adresse:

Name: .....

Straße: .....

Plz/Ort: .....

Unterschrift: .....

**Bestelladresse:**  
ICP GmbH & Co. KG, Leserservice Amiga Plus,  
Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

Angebot freibleibend. Lieferung solange Vorrat reicht. Irrtümer vorbehalten.  
ICP ist ein Unternehmen der GONG-Gruppe.



# Top 100

## Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

### Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich mit ausgesuchter Spitzenqualität
- Nur neueste Programme
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

#### Sparen Sie bares Geld!

Wenn Sie sich für 100,- DM Ware aussuchen, so brauchen Sie nur 90,- DM zu zahlen. Wenn Sie sich für 100,- DM Bestellwert erhalten Sie 10,- DM Rabatt. Zusätzlich können Sie das heißt, ab 100,- DM Versandkosten sparen, wenn Sie nicht per Nachnahme, sondern Bargeld mit einer schriftlichen Bestellung schicken. Dadurch wird der Verwaltungsaufwand bei uns geringer und Ihre Bestellung wird noch schneller bearbeitet.

**Befristet bis 20.09.1995**

## Jede Disk nur 5,50 DM

### Anwenderprogramme Szenen-Demos

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas! (A500, A600, A1200, A2000, A4000...) 1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarepaketen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Auswählen Ihrer Neuware!

### Spiele, Spaß und Erlebnisse

**Versandkosten:**  
Bar-Vorkasse: 0,- DM  
Scheck-Vorkasse: 6,- DM  
Nachnahme: 10,- DM  
Ausland Bar-Vorkasse: 0,- DM  
Ausland Scheck-Vorkasse: 15,- DM  
Ausland NUR Vorkasse möglich!!!

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
- 002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
- 003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionelle Grafiken und Bilder entwirft.
- 004 1000 starke Sprüche und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. **HIT 95!!!**
- 005 Deluxe Lotto Tipps, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto...
- 210 Adress Master Mit Serienbrief, Umschlag-Etiketten-, Übersetzungsdruk... 10,- DM
- 211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibe Rechnungen usw... 10,- DM
- 006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
- 007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
- 212 Computerlexikon Mit allen denkbaren Computerebegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- 008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. **SUPER!!!**
- 009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
- 010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
- 401 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- 213 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienungs des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 011 Komfort Workbench Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz WB.
- 214 Amiga Atlas Streckenplaner, zeigt Karte mit Orten, Flüssen, Straßen, Gewässern usw. an. 10,- DM
- 012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
- 013 Bilanz Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
- 014 Autokosten Wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauchs-, Ölwechsel...
- 015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- 016 Juice Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
- 215 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
- 216 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach VYSIWYG!** 10,- DM
- 017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienfreundlich.
- 018 Disk Track Editor Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- 019 Video Film Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer, Einfach Professionell.
- 020 Notizblock Lädt parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!!
- 021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
- 023 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
- 217 Pro Tracker 4.50 Der beste Musikeditor für alle Amigas jetzt mit neuen Funktionen!!! 10,- DM
- 218 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0130-Nummern, Telefonix, Erstlingsliste, Abteurnummer 10,- DM
- 305 C64 Emulator-Pack 100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Hilfen. 15,- DM
- 306 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
- 219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
- 307 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- 024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...
- 025 Turbo Timer Teilmeklernd mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftskunde.
- 026 Demo Title Für Multimedia, zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 220 Data Master Universaldatensatz für alle Amigas. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
- 308 Alpha & Omega Tricklefilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträgern. 3 Disks 15,- DM
- 027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieber. **Plus 3 Gratisdemos!!!**
- 028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Keffern mit Musik und Grafik zum Weinen.
- 222 9 Fingers Dance-Video-CD mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
- 223 End of Misy Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw. 2 Disks 10,- DM
- 224 Demo-Collection Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams und 3 weitere Demos! 10,- DM
- 029 Exodus Riesen Vogel-Vogel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
- 030 ARTE Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der **Euro Top 100 auf Platz 1!**
- 031 Let's Party Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
- 225 Freedom Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
- 032 Irak Demo Saddam Hussein und die USA begeben sich im lustigen Panzertrickfilm.
- 033 Lemmings Herden auf der Bühne **zerstört!!!** Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- 034 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikwerkzeug.
- 035 Oddyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
- 227 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
- 036 Protractor Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 309 Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikpower. 4 Disks, 20 Min. 15,- DM
- 035 Song Book Brisannte Musik mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spiel!
- 403 Speed High-Tech-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
- 036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...
- 037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikkpower für jeden Geschmack.
- 038 Tricklefilm 3 traumhafte, bunte Tricklefilm mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
- 039 Slide n' Musik Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
- 051 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemminge werden gadenlos abgeballert.
- 200 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
- 052 Operation Lemm. Brutales Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene freigegeben!
- 053 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
- 054 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
- 055 Schach argers. **Dich nicht ist die perfekte Computersetzung des bekannten Spiels.**
- 056 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
- 057 5 mal 5 Originalspiel der Saft-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik.
- 201 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Dementia, Poker, Tetrisvarianten für 10,- DM
- 058 Das PEPSI Game Das neue Werbespiel: Känguru-Rennrenn, Obleber, Fischfang, NI-Überquerung.
- 059 Punicia Oase Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und...
- 059 Snack Zone Riesen Abenteuerspiel auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
- 060 Karamalz Cup Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! **Länderauswahl mit Hymnen.**
- 061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
- 062 Memory Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
- 063 Aztec Challenge Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeitsspielen.
- 064 Battle Core II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
- 065 Blocks Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
- 066 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Füllrunden und div. Extrafunktionen.
- 067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
- 202 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltene Wesen sind abzubauen. 10,- DM
- 068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Weltraumspiels vom Bundesumweltministerium.
- 203 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
- 069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 070 Space Taxi Das Taxi im Weltraum. Geschickte Raumschiffsteuerung ist hier gefragt.
- 071 Quantum Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchdringlichen Labyrinth.
- 072 Megaball II Wahnsinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
- 073 Paradox II Die Top Umsetzung: **Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.**
- 074 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n Run-Game.
- 204 Riskant Original RTL-GameShow auf über 3000 Antworten. 10,- DM
- 075 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
- 076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
- 077 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
- 078 Super Pacman '92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
- 079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
- 205 X-Atoms Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden.
- 205 Power Tetris Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- 081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
- 082 Tonga Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
- 083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
- 084 Ultima Das phantastische Spiel, das sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
- 085 Willi Wurm Mit Profigratik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 086 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 302 Erotika Cards Neckische Kartenspiele mit erotischen Motiven. **Ab 18!** 3 Disks 15,- DM
- 302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Anti-Kriegsspiel), Universal Conquest (Strategie) 15,- DM
- 303 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballschpiel), Schlumpfjagd (plutrig und brutal) 15,- DM
- 400 Porno Poker Mit Animationen und echten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM
- 304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
- 206 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
- 087 Jurassic Parallax Wahnsinn Bilderhoch mit Musik und Beschreibung brisanter Untere.
- 088 Alf Dick Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
- 207 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
- 089 Erotik Stories Wahre Geschichten von unglaublichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18!**
- 090 LEGO Show 24 Bilder der Superlative auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow.
- 091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
- 093 Op. Tauschungen Sie werden die Verdröhnheit der Bilder nicht verstehen können.
- 208 Porno Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenlegen. Ab 18! 10,- DM
- 209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

**Sonderangebote & Sommerneuheiten '95 je nur 5,50 DM**

- 101 Roots von Sanity Das erstklassige Siegerdemo von dem Megameeting "The Party '94".
- 102 Amiga Doom Erstklassige labyrinth-Grafik mit Kampf gegen aufgeblasene Mutanten. Ab 12
- 103 Kopfjäger Gefährliche Jagt in Häuserchluchten nach außerirdischen Monstern.
- 104 Familienabend Sammlung von 6 Kart-, Brett-, und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
- 105 Wilder Westen Wer zieht am schnellsten den Revolver. Blutige, neuartige Ray Tracing Grafik.
- 106 Hell-Simulator 3D-Echtzeit-Grafik, Feindangriffe, realistische Landschaften, Abstürze... **HIT!**
- 107 Hydro Zone Schnelle Ausweichmanöver im Zeitunnel. Mit Schwindelgarantie.
- 108 Der rasende Reporter Brandheues Werbespiel aus Bonn. Spannendes Grafik Aktiv-Adventure.
- Erleben Sie eiskalte Geschichten im Stadion, Krankenhaus oder der Kaserne. Lieferbar ab 1.4.95

**Mallander Computersoftware**  
Bärendorferstr. 24 46395 Bocholt  
Die Nr. 1 in Deutschland  
Tel. 02371 / 195115  
Fax 02371 / 195150  
Händleranfragen willkommen  
Mindestbestellwert: 10,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!